

JEUX INFORMATIQUES
ET COMMUNICATION

UBI SOFT ET DOMARK
PRESENTENT :

STAR WARS
THE EMPIRE STRIKES BACK

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

• UN LOGICIEL GRATUIT POUR TOUT LE MONDE !

DOSSIER :
UNE SALLE D'ARCADES DANS VOTRE CHAMBRE

• LES NOUVEAUTES DU MOIS :
INTERCEPTOR, THREE STOOGES, GREAT GIANA...

M 1871 - 10 - 20,00 F
3791871020002 00100

Mensuel n° 10 - Juillet-Août 1988

THE GAMES™

Vous êtes en compétition contre les plus grands champions du monde dans la plus prestigieuse et la plus dure série de jeux de sports d'hiver jamais imaginée. Sept manifestations vont éprouver votre compétence et vos nerfs jusqu'à la corde; chacune présentant ses propres exigences particulières. La pratique, la patience et encore de la pratique, voilà ce qui est nécessaire pour que vous ayez une chance d'obtenir une médaille. Vous pouvez y arriver, vous y arriverez! Et en plus, vous allez passer de bons moments à essayer!





Speed Skating – Le sport autopropulsé le plus rapide sur la terre. Une épreuve de force et de rythme dans laquelle vous atteindrez des vitesses de 50 km à l'heure dans votre poursuite d'une médaille d'or!

Ski Jumping – Un courage casse – cou, des nerfs d'acier et une maîtrise totale sont indispensables pour cette épreuve dans laquelle la distance comme le style déterminent votre score.



Cross Country Skiing – L'une des épreuves de pure prouesse physique parmi les plus difficiles jamais conçues. Vous vous battrez contre le temps, le terrain et l'hiver lui-même au cours de ce test d'endurance suprême.



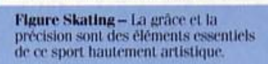


Figure Skating – La grâce et la précision sont des éléments essentiels de ce sport hautement artistique.

Slalom – Vitesse, maîtrise et précision à la seconde près sont indispensables dans cette épreuve qui compte parmi les plus difficiles épreuves de ski.





Luge – De l'audace, un brin de folie hivernale! Allongé sur une luge, les pieds en avant, vous devrez faire appel à tous les muscles de votre corps pour utiliser au mieux chaque virage et chaque ligne droite.

Downhill Skiing – Descente en chute libre dans un monde blanc. Dévalant à la poursuite d'une médaille d'or, vous atteindrez des vitesses de 110km à l'heure.



Tous les écrans sont ceux de la version Commodore 64.

EPYX®

Fabriqué et distribué sous licence d'Epyx Inc. par U.S. Gold Limited, 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Grande-Bretagne.

Disponibles pour **Amstrad CPC** Cassette et Disquette · **Atari St** Disquette · **CBM 64/128** Cassette et Disquette · **MSX64** Cassette · **Spectrum 48/128k** +2 Cassette · **Spectrum +3** Disquette

TOUS CES SUPER HIT

ARCADE ACTION

IK+

RENEGADE

BARBARIAN The Ultimate Warrior

RAMPAGE

SUPER SPRINT

ocean

RAMPAGE

Le jeu qui n'est pas destiné aux braves gens.
Forcez votre chemin dans Chicago, détruisez New-York et attaquez San Francisco.
3 créatures épouvantables qui ressemblent à King Kong et Godzilla s'embarquent dans un long voyage dont le seul but est la destruction de 50 villes différentes.

INTERNATIONAL KARATE +

La Presse avait dit qu'il serait difficile de faire mieux après la première version de International Karate, IK+ prouve le contraire avec l'introduction d'un 3eme combattant, une animation parfaite du paysage et l'introduction de nouveaux mouvements.
Archer MCLEAN et Rob HUBBARD ont récidivé dans cette deuxième version de I.K.

BARBARIAN

L'histoire commence comme celà ....
L'affreux sorcier DRAX a juré de jeter un sort terrible sur les habitants de la ville si la Princesse Mariana ne lui été pas amenée Toutefois il a accepté de la libérer si un vaillant guerrier venait à bout de ses gardiens.
Un jour un vaillant barbare, combattant d'élite et maniant le glaive avec dextérité décide de relever le défi.
Saura t-il venir à bout des forces de l'ombre et libérer la Princesse?
Vous seul pouvez le dire.

RENEGADE

Dans le monde des bas-fonds, pas question de rester peinards ni de s'endormir. IL faut être vigilant car la mort n'est jamais loin.
Que vous soyez dans le métro ou dans les terrains vagues, vous risquez toujours de recontrer ces renégats dont le seul plaisir est d'exterminer tout ce qui se trouve sur leur chemin.

SUPER SPRINT

Le jeu d'Arcade officiel de ATARI.
Un ou deux joueurs s'opposent sur 8 pistes plus terribles les unes que les autres présentant chacune 4 niveaux de difficultés.
Evitez à tout prix les obstacles et attrappez des points de bonus qui vous permettront d'améliorer les catactéristiques de votre véhicule jusqu'à atteindre le niveau de Super Sprint.
La parfaite animation graphique et les effets sonores déments en font la meilleure simulation automobile à ce jour sur Micro-Ordinateur.

DANS UN FABULEUX ALBUM

AMSTRAD
COMMODORE



AMSTRAD
COMMODORE

ZAC DE MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: 93 42 7145.



Arcades est une publication du groupe de presse FAUREZ-MELLET

Directeur de publication
Sylvio FAUREZ

Rédacteur en chef
Denis BONOMO

Rédactrice
Laurence LE GENTIL

Directeur de fabrication
Edmond COUDERT

Maquette
Patrick LOPEZ

Rewriting
Isabelle HALBERT

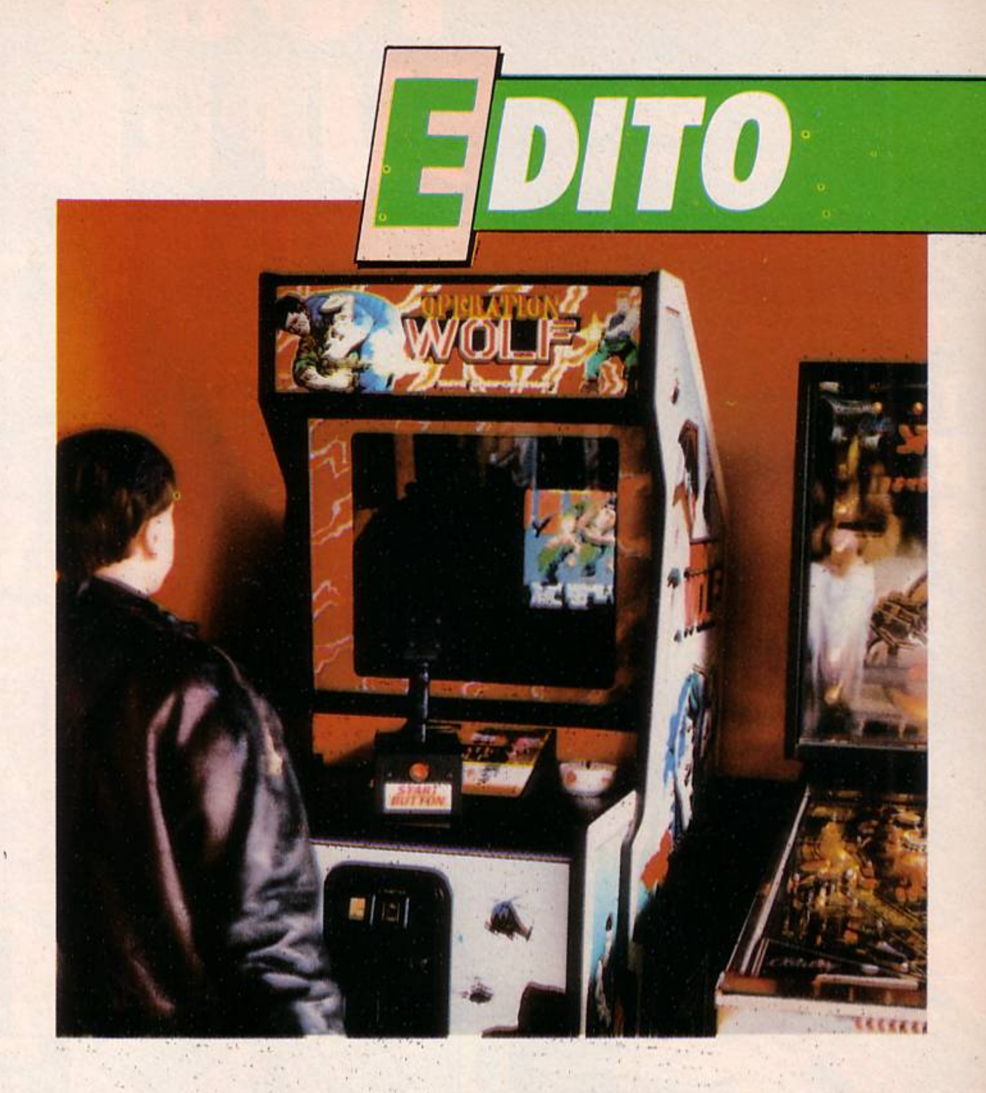
Abonnements - Secrétariat
Catherine FAUREZ - Tél.99.52.98.11

Administration - Diffusion
Editions SORACOM
La Haie de Pan - 35170 BRUZ
RCS B319 816 302
Tél. 99.52.98.11+
Télécopie 99.52.78.57
Serveur 3615 MHZ
Terminal E83
Téléchargement 3615 ARCADES

Gestion réseau
Option presse diffusion
17, rue A. Laurent
94120 FONTENAY SOUS BOIS
Tél. (1) 48.75.07.57

Publicité
IZARD CREATION - 15, rue St Melaine
35000 RENNES - Tél. 99.38.95.33

EDITO



Si on vous le dit, vous n'allez pas nous croire. Vous le saviez déjà, la rédaction d'Arcades est à l'écoute de ses lecteurs. Comme un mois entre deux numéros, ça vous semblait long, vous nous avez suggéré d'augmenter la cadence. C'est chose faite et nous vous annonçons aujourd'hui la sortie officielle d'Arcades en hebdomadaire, dès la rentrée. Si, si, ce n'est pas un gag ! Forts de notre expérience, une équipe renforcée, et hop... toutes les semaines, chez vous ou dans votre kiosque, un numéro d'Arcades ! Premier avantage, vous serez plus vite renseigné sur les nouveautés.
Avant de vous souhaiter de "bonnes vacances", nous vous conseillons d'aller remplir, découper et envoyer la page 79. Un soft gratuit pour toutes les réponses, ça vaut le coup, non ? A bientôt dans Arcades Hebdo et... bonnes vacances.

La Rédaction

Photocomposition SORACOM - Photogravure SCANN-OUEST - Impression IMP. MAYENNAISE 53100 MAYENNE
Distribution NMPP - Dépôt légal - N° 24407 - Commission Paritaire n° 69768

SOMMAIRE



Edito, regarde à côté, Toto !

10 ▶ Actualité ; c'est l'été

18 ▶ Adaptations c'est tout bon

24 ▶ Editeur, qui es-tu ?

26 ▶ Un Scénariste aux multiples passions

28 ▶ Des Tests, des tests, des tests

79 ▶ Des Softs gratuits. Y'a bon !

80 ▶ Une salle d'Arcade dans ta chambre

98 ▶ Flippers, je flippe !

101 ▶ Mayday !

104 ▶ Hit !

106 ▶ Le coin du Postier

108 ▶ Les P.A. : j'achète !

113 ▶ Abonnez-vous !

Nous attirons l'attention de nos annonceurs sur le fait qu'une couverture doit être réservée 3 mois à l'avance auprès de la régie publicitaire.
Nous nous réservons le droit de conserver l'utilisation de notre couverture en cas d'opérations ponctuelles (jeux, concours).



*
BOMB JACK
IKARI WARRIORS
elite
SPACE HARRIER
THUNDERCATS
Atari ST 199FF
*Ikari Warriors
Atari ST 149FF
Amiga 249FF
BEYOND THE ICE PALACE
elite
BUGGY BOY
elite
oix de
nateur!

+600 LOGICIELS A GAGNER !!

En juillet et en août, branchez-vous sur

3615 MICROMANIA

et vous pourrez gagner un des 10 logiciels offert chaque jour en répondant à une question concernant les jeux.

3615 MICROMANIA FRAIS DE PORT GRATUITS !!!

AMSTRAD

KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+THEWAYOFTIGER+
AVENGER+SAMOURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 95/145F
+DRAGONS LAIR 1+2+ENDURO
RACER+PAPERBOY+GHOST'NGO
BBLIN'S+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 115/185F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 115/195F
+ROADRUNNER+INDIANA JONES
RYGAR+GAUNTLET DEEP DUNG
AMST GOLD HIT 3 115/195F
+TRANTOR+SOLOMON'S KEY
+WCLEADERBOARD+BRAVESTAR
+RAMPART+CAPTAIN AMERICA
LES GREMLINS 115/165F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL. KONAMI 115F/185F
+JACKAL+SHAOLINROAD+NEME
SIS+JAILBREAK+YE AR KUNG
FU 2+GREEN BERET+MIKIE
+YE AR KUNG FU
+HYPERSPORT +PINGPONG
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SAB.1+SAB.2+SIG7+CRIT
MASS+AIRWOLF+THANATOS
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
LES TRESORS USG 99/195F
+GAUNTLET+LEADERBOARD
+INFILTRATOR +METROCROSS
+ACE OF ACES
BEST OF ELITE 2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBLINS
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
ALBUM EPYX 99/189F
+WINT.GAMES+WORLD GAMES
+SUPER CYCLE+IMPOS.MISSION
OCEAN STAR HIT 2 99/145F
+ARMY MOVES+MUTANTS
+HEAD OVER HEALS
+COBRA+WIZZBALL+TANK
IMAGINE ARC.HITS 99/145F
+ARKANOID+GAME OVER+MAG
MAX+LEGEND OF KAGE
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM DIGITAL 99/145F
+TOMAHAWK+FIGHTER PILOT
+TT RACER+NIGHT GUNNER
MALETTE JEUX FIL 175/225F
+EXPRES RAIDER+SUP. SOCCER
+TAI PAN+XEVIOUS
ELITE 6 PACK N°2 95/145F
+BATTY+ACE+INTL KARATE
+LIGHTFORCE+ACE+RIDER
GAME SET MATCH 129/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+BASEBA
+PING PONG+FOOT
+KONAMI GOLF+BOXING+POOL
+SUPERTEST DECATHLON
OCEAN STAR HIT 95/145F
+ TOP GUN + SHORT CIRCUIT
+ GALVAN + KNIGHT RIDER
+ STREET HAWK + MIAMI VICE
PACK FIL N°2 139/189F
+THE GREAT ESCAPE+SORCERY
REVOLUTION+ CAULDRON2
HIT PACK 2 95/145F
+SCOOBYDOO+FIGHT.WARRIOR+
ANTIRIAD+1942+COMMANDO 86
+JET SET WILLY
LORICIEL HIT N°6 95/179F
+COSA NOSTRA+ATOMIC
+LAST MISSION
ALBUM UBISOFT 165/195F
+ZOMBI+INERTIE+ASPHALT
+MANHATTAN LIGHT+MGE CALL
ALBUM LORICIEL 95/145F
+5° AX+SAPIE+MGT+AIGLE D'OR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	95/139F
ALL STARS	85/145F
AQUANAUTE	119/159F
APOCALYPSE	95/145F
APOCALYPSE NOW	**ND/195F**
BARBARIAN 2	**89/139F**
BEYOND ICE PALACE	**95/145F**
BIONIC COMMANDOS	95/139F
BLACKLAMP	89/139F
BOBO	145/195F
CARRIER COMMAN.	**145/195F**
CHARLIE CHAPLIN	**95/145F**
CORPORATION	95/145F
DREAM WARRIOR	95/139F
ENLIGHT. DRUID2	**95/145F**
E.X.I.T	145/195F
GARY LINEKERS S.	**95/145F**
GUADALCANAL	95/145F
GUNSHIP	195/245F
HURLEMENTS	135F/175F
INDIAN MISSION	ND/159F
IRON HORSE	99/149F

NOUVEAUTES (suite)

L'ARCHE CAPT BLOOD	139/199F
LES PRIVES	**ND/195F**
MARAUDER	89/139F
MICKEY MOUSE	95/145F
NIGHT RAIDER	**95/145FN**
NIMITZ	99/159F
PEGASUS	149/195F
PEUR SUR AMYTIVILLE	129/169F
RASTAN	89/145F
RIMMERUNNER	89/145F
ROAD BLASTERS	89/139F
ROADWARS	95/139F
SALAMANDER	89/139F
SCRABBLE DE LUXE	ND/225F
SKATE CRAZY	85/139F
SKY HUNTER	**135/175F**
SOLDIER OF LIGHT	89/139F
SPY TRILOGY	95/145F
STREET SPORT BASK	**95/145F**
STREETSFIGHTER	**95/145F**
TARGET RENEGADE	89/145F
THE FLINSTONES	89/139F
T-REX	**95/145F**
THE DARK SIDE	**95/139F**
THE FURY	**95/139F**
THE GAMES WINTER	**95/145F**
THE LAST NINJA 2	**125/145F**
TROLL	89/139F
20000 LIEUES SS MERS	ND/169F
VIXEN	99/139F
V2	ND/175F
WIZARD WARZ	95/145F
WORLD LEAD TOURN.	95/145F

HIT PARADE

ALTERN WORLD GAMES	95/145F
ARKANOID2:REVENGE	89/145F
BAD CAT	95/145F
BEDLAM	95/145F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BUBBLE BOBBLE	95/145F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CONSPIRATION	145/185F
CRASH GARET	ND/195F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DESOLATOR	95/145F
GABRIELLE	139/175F
GARFIELD	95/139F
GAUNTLET 2	95/145F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GOTHIK	95/145F
GRYZOR	89/145F
GUNSMOKE	95/145F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIOR	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
JINKS	95/145F
KARNOV	95/145F
LA CHOSE GROTEMBUR	135/175F
L'ANGE DE CRISTAL	145/199F
L'ANNEAU DE ZENGARA	145/189F
LA PANTHERE ROSE	99/149F
LAZER TAG	95/145F
LE JEU DU ROY	95/145F
MACH 3	129/179F
MATCH DAY 2	89/145F
NEBULUS	95/145F
NIGEL MANSELL	95/145F
OUT RUN	95/145F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	89/145F
QUAD	145/179F
ROLLING THUNDER	95/145F
SEPTEMBER	95/145F
SHACKLED	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SPACE RACER	139/189F
THE HUNT RED OCTOB.	145/195F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F

ASTERIX CHEZ RAHA.	ND/195F
BIVOUAC	125/195F
BOB WINNER	129/169F
BUGGY BOY	95/145F
CLASH	ND/195F
COBRA	129/179F
CRAZY CARS	129/159F
FLYING SHARCK	99/145F
F15 STRIKE EAGLE	99/149F
LA GUERRE DES ETOIL.	99/149F
LES MAITRES DE L'UNI.	95/145F
LES RIPOUX	125/195F
LES CHIFFRES ET LET.	ND/225F
MASQUE PLUS	ND/189F
MONOPOLY	175/245F
OXPHAR	ND/205F
PROHIBITION	120/195F
QUIN	ND/145F
SANTA FE	ND/175F
SCALEXTRIC	95/145F
SCRABBLE FR	175/220F
SUPER HANG ON	95/145F
SUPERSKI	145/195F
THUNDERCATS	89/145F
TOBROUCK	119/169F
TRIVIAL PURSUIT	175/229F
TRIVIAL PURSUIT JUN.	185/245F
WESTERN GAMES	129/145F

THOMSON C/D

LES ATHLETES 145/185F
+KARATE+FOOTBALL+RUNWAY
+DIEUX DU STADE 1+ 2
ALBUM LORICIEL 145/195F
+5° AXE+SAPIENS
+MGT+AIGLE D'OR
MALETTE JEUX FIL 245/245F
+GAME OVER +FOMULE 1
+ARKANOID +SORCERY
ALBUM THOMSON 245/295F
+ GREEN BERET + SUPER TENNIS
+ MONOPOLY + RUNWAY
LORICIELS HIT 1 155/185F
+ PULSAR 2 + YETI+ ELIMINATOR
THOMSON HITS 175/225F
+ KRACK OUT + BEACH HEAD
+ THE WAY OF THE TIGER
LORICIEL HIT 2 155/185F
+ BARRY MAC GUIGAN BOXING
+ HACKER + SPINDIZZY

NOUVEAUTES C/D

AQUANAUTE	145/195F
ARKANOID	145F
AVENGER	145F
ASTERIX CHEZ RAHAZ.	ND/215F
AU NOM DE L'HERMINE	ND/195F
BILLY 2	135/195F
BIVOUAC	145F
BLUEBERRY	ND/215F
BOB WINNER	149/195F
BOBO	145/195F
BRAIN POWER	145/195F
COBRA	129F
DEMONIA	115/175F
ENDURO RACER	145/195F
F 15 STRIKE EAGLE	145/195F
FLASH POINT	145/195F
GREEN BERET	149F
GD PRIX 500 CC	169F
HMS COBRA	285/295F
INDIAN MISSION	169F
IZNOGOUD	195/245F
JUNGLE HERO	145F
LA MARQUE JAUNE	249F
LES CLASSIQUES VOL 3	145/195F
LES CLASSIQUES N°1	145F
LES DIEUX DE LA MER	145F
LES CLASSIQUES 2	145F
MACH 3	129/199F
MONOPOLY NF	175F
MISSION EN RAFALE	145/195F
OXPHAR	139/185F
PROHIBITION	135F
QUAD	175F
RENEGADE	145/195F
ROAD KILLER	145F
SLAP FIGHT	145F
SILENT SERVICE	145/195F
SCRABBLE	175F
SPACE RACER	145/195F
SPORT D'ETE	145/195F
SUPERSKI	169/199F
THE WAY OF THE TIGER	149F
TOP GUN	145F
TRIVIAL PURSUIT	195/245F
20000 LIEUES SS MERS	185F
VAMPIRE	169F
VOL SOLO	145F
WIZZBALL	145/195F
YE AR KUNG FU 2	145F
ZOMBI	125/185F

COMMODORE 64

KARATE ACES 119/179F
+KUNG FU MASTER+BRUCE LEE
+UCHIMATA+THE WAY OF TIGER
+AVENGER+SAMURAI TRILOGY
+THE WAY OF EXPLODING FIST
ELITE 6 PACK N°3 99/145F
+DRAGON LAIR 1+2+PAPERBOY
+ENDURO RACCER+GHODT'N
GOBBL+TUER N'EST PAS JOUER
ARCADE ACTION 119/189F
+BARBARIAN+RENEGADE
+SUPERSPRINT+RAMPAGE
+INTERNATIONAL KARATE 2
GEANTS D'ARCADE 119/195F
+ROAD RUNNER+INDIAN JONES
+RYGAR+GAUNT.+DEEP.DUNG.
LES GREMLINS 119/169F
+MASK1+MASK2+DEATH WISH3
+BASIL.DETECTIVE+DEFLEKTOR
+JACK THE NIPPER 2
COLL. KONAMI 119F/189F
+JACKAL+SHAO.ROAD+NEMESIS
+JAILBREAK+YE AR KUNG FU 2
+GREEN BERET+YE AR KUNG FU
+HYPERSP. +PINGPONG+MIKIE
TOP TEN COLLECT. 99/145F
+SABOTEUR1+SABOTEUR2+SIGM
A7+CRIT MAS+AIRWOL+THANA.
+DEEP STRIKE+COMBAT LYNX
+BOMBJACK2+TURBO ESPRIT
IMAGINE ARCADE HITS 95F
+ARKANOID+GAME OVER
+LEGD OF KAGE+MAG MAX
+SLAP FIGHT+YE AR KUNG FU 2
ALBUM EPYX N°2 115/175F
+WINTER GAMES+SUPER CYCLE
+WORLD GAME+IMPOS MISSION
LES TRESORS USG 115/195F
+GAUNTLET+LEADER+INFILT.
+METROCROSS+ACE OF ACES
BEST OF ELITE N°2 95/145F
+PAPERBOY+GHOST N GOBBLI.
+BATTLE SHIPS+BOMBJACK2
GAME SET MATCH 129F/179F
+TENNIS+HYPERSPORT+PING
PONG+FOOT+KONAMIGOLF+BAS
EBALL+BOXING+POOL+SUPER
DECATHLON
ALBUM EPYX 99/145F
+ SUMMER GAME + BREAK DAN.
+ PITSTOP 2+ IMPOS. MISSION
HIT PACK 2 99/145F
+ 1942+ SOOBY DOO+ ANTIRIAD
+ COMMANDO 86+ JET SET WILLY
+ FIGHTING WARRIOR

NOUVEAUTES

ALIEN SYMDROME	**95/125F**
BAD CAT	95/145F
BARBARIAN 2	**95/145F**
BEYOND ICE PALACE	**95/125F**
BIONIC COMMANDOS	95/145F
CARRIER COMM.	**145/195F**
CARD SHARKS	95/145F
CORPORATION	95/145F
DESOLATOR	95/145F
DREAM WARRIOR	95/145F
ECHELON	**95/145F**
INFILTRATOR 2	**95/145F**
JINKS	95/145F
MARAUDER	89/149F
MICKEY MOUSE	95/145F
NEBULUS	95/145F
NIGHT RAIDER	**95/145F**
NIGEL MANSELL'S	99/159F
NIMITZ	99/159F
PANDORA	**95/135F**
ROAD BLASTERS	**95/145F**
ROAD WARS	95/145F
ROCKET RANGER	109/169F
SALAMANDER	89/139F
SHACKLED	95/145F
SKATE CRAZY	89/145F
SOLDIER OF LIGHT	89/145F
STREETSFIGHTER	**95/145F**
T-REX	**95/145F**
THE DARK SIDE	**95/145F**
THE GAMES WINTER	**95/145F**
THE GREAT GIANA S.	**95/135F**
THE LAST NINJA2	**125/145F**
WIZARD WARZ	95/145F

SUPER PROMOTION !

Manette US GOLD	109F
Manette Speed King	109F
Manette Pro 5000	129F
Cheetah mach 1	129F
Amstrad	
4 Disquettes avec boitier	99F
ST Amiga	
10 Disquettes 3,5 DF,DD	119F
PC	
10 Disquettes 5 1/4DF,DD	99F
Manette KONIX	195F
ManetteKONIX+Carte	295F

HIT PARADE

APOLLO 18	95/145F
AIRBORNE RANGER	145/195F
ARKANOID 2:REV DOH	95/145F
BEDLAM	95/125F
BLOOD BROTHERS	95/145F
BOB WINNER	135F
CALIFORNIA GAMES	95/145F
CHAMPIONSHIP SPRINT	95/145F
CHUCK YEAGER'S	99/189F
COMBAT SCHOOL	89/145F
CYBERNOID FIGH MACH	95/145F
DEFENDER OF CROWN	135/145F
FLYING SHARK	89/129F
GEE BEE AIR RALLY	95/145F
GUADALCANAL	95/145F
GAUNTLET 2	95/145F
GRYZOR	95/145F
GUNSMOKE	95/145F
GUNSHIP	145/195F
HERCULE	95/145F
IKARI WARRIORS	95/145F
IMPOSSIBLE MISSION 2	95/145F
KARNOV	95/145F
LA PANTHERE ROSE	95/135F
LAZERTAG	95/145F
MAGNETRON	89/139F
MATCH DAY 2	95/145F
OUT RUN	95/145F
PHM PEGASUS	99/145F
PIRATES	145/195F
POWER AT SEA	ND/169F
PLATOON	89/145F
PREDATOR	95/145F
ROLLING THUNDER	95/145F
RIMMERUNNER	89/135F
RASTAN	95/145F
SIDE ARMS	95/145F
SKY FOX 2	99/149F
SAMURAI WARRIOR	89/145F
TEST DRIVE	99/149F
THE TRAIN	99/149F
TOUR DE FORCE	95/145F
TRIVIAL PURSUIT JUN.	185/245F
TROLL	89/139F
VAMPIRE'S EMPIRE	95/145F
VENOM STRIKES BACK	95/145F
WORLD LEAD. TOURN.	95/145F

SEGA

MANETTE SPECIALE	**145F**
LUNETTES 3D	**290F**
AFTER BURNER	279F
ACTION FIGHTER	195F
ALEX KID/MIRAC. WORLD	195F
ALIEN SYNDROME	195F
ASTRO WARRIOR	195F
BANK PANIC	149F
BLACK BELT	195F
CHOPLIFTER	195F
COMBAT RESCUE	199F
ENDURO RACER	195F
F16 FIGHTER	149F
FANTAZY ZONE	195F
FANTASY ZONE 2	199F
GANGSTER TOWN	195F
GHOSTHOUSE	149F
GLOBAL DEFENSE	195F
GREAT BASKETBALL	195F
GREAT GOLF	195F
MISSILE DEFENSE 3D	249F
MY HERO	149F
NINJA	195F
OUT RUN	249F
PRO WRESTLING	195F
QUARTET	195F
ROCKY	249F
S.D.I.	195F
SECRET COMMAND	195F
SHOOTING GALLERY	195F
SPACE HARRIER	249F
SPY VS SPY	149F
SUPER TENNIS	149F
TEDDY BOY	149F
TRANSBOT	149F
WONDERBOY	195F
WORLD GRAND PRIX	195F
WORLD SOCCER	195F
ZAXXON 3D	249F
ZILLION	195F
ZILLION 2	199F

SPECTRUM

ELITE 6 PACK N°3	95F
ARCADE ACTION	119F
LES GREMLINS	119F
LA COLLECTION KONAMI	119F
TOP TEN COLLECTION	99F
GEANTS D'ARCADE	119F
LES TRESORS USG	115F
ALBUM HEWSON	95F
BEST OF ELITE 2	95F
HIT PACK 1	75F
ELITE 6 PACK N°2	95F
GAME SET MATCH	129F
HIT PACK 2	98F
THEY SOLD A MILL 3	95F
THEY SOLD A MILL 2	95F

AUTRES PRODUITS SPECTRUM SUR LE CATALOGUE MICROMANIA.

OUVERT DE 8H A 20H DU LUNDI AU SAMEDI

EN JUILLET ET EN AOUT !
FRAIS DE PORT GRATUITS !
(pour toute commande comportant au moins 2 jeux)

ÉLU REVENDEUR PRÉFÉRÉ par les lecteurs de AMSTAR

MICROMANIA

BP 3 - 06470 Châteauneuf - Tél. 93.42.57.12

ATARI ST

OCEAN ST	**245F**
+BARBARIAN+CRAZY CARS	
+WIZZBALL+KARATE KID	
COMPUTER HITS	**275F**
DEEPSPACE+BRATACCAS+	
HACKER2+LITTLE COMP PEOPLE	
ARCADE FORCE	**295F**
+ROAD RUNNER+INDIANAJONES	
+GAUNTLET+METROCROSS	
LES GUERRIERS	**245F**
+TNT+ALTAIR+PROHIBITION	
ALBUM EPYX 2	**195F**
+ WINTER GAMES+SUPER CYCLE	
+WRESTLING	
MALETTE JEUX FIL	**245F**
+ SUPER TENNIS+ MAJOR	
MOTION+ SPACE SHUTTLE2	
LES EXCLUSIFS N°1	**195F**
+ LEADERBOARD+ TAI PAN	
+ XEVIOUS + TOP GUN	

VENOM STRIKE'S BACK	145F
VERMINATOR	225F
VIRUS	**195F**
20 000 LIEUES SS LES MERS	245F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
WAR GAME CONST SET	245F
WHERE TIME STOOD STILL	185F
ZYNAPS	185F

NOUVEAUTES

AAARGH	**185F**
ALIEN SYMDROME	185F
ALTERNA WORLD GAME	175F
ARMY MOVES	175F
A.T.F.	**225F**
AQUAVENTURA	225F
ARKANOID 2	185F
BARBARIAN 2	**185F**
BERMUDA PROJECT	**185F**
BETTER DEAD THAN AL.	**185F**
BEYOND THE ICE PALA.	**185F**
BIONIC COMMANDOS	185F
CALIFORNIA GAMES	**195F**
CHARLIE CHAPLIN	**195F**
DESOLATOR	185F
EXOLON	185F
EXPLORA	**375F**
FIRE AND FORGET	269F
FOUNDATION'S WAST	**225F**
GARRISON 2	185F
GARY LINEKER SUP SK	**185F**
G.I.G.N	185F
HERCULE	185F
INDIAN MISSION	185F
INDY 500	149F
JEANNE D'ARC	285F
JINKS	185F
KILLDOZER	**185F**
KING OF CHICAGO	249F
L'ANNEAU DE ZENGARA	225F
LA CHOSE DE GOTEMBUR.	225F
LE MANOIR FROZANTA	**285F**
LES TUNIQUES BLEUES	185F
LIVE AND LET DIE	**195F**
MICKEY MOUSE	185F
NECRON	185F
PANDORA	185F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
POLICE QUEST	185F
QIN	235F
QUESTRON 2	225F
RENEGADE	195F
RIMRUNNER	145F
ROADBLASTERS	185F
ROCKET RANGER	275F
SCRABBLE	225F
SCRULL	225F
SHACKLED	**185F**
SINBAD	185F
SIDEWINDER	**125F**
SPACE HARRIER	225F
STAFF LE MARGOULIN	**185F**
STARSHIP	145F
STORMTROOPER	225F
STREETSFIGHTER	**195F**
SUPER ICE SOCCER	**185F**
TERRAQUEST	145F
TARGET RENEGADE	**185F**
THE EMPIRE STRIKE B.	**185F**
THE ENFORCER	145F
THE GAMES WINT.EDIT.	**195F**
THE GREAT GIANA SIS.	**195F**
THE LAST NINJA 2	**185F**
THEXDER	**245F**
THE THREE STOOGES	295F
THUNDERCATS	**185F**

ADVANCE ART STUDIO	225F
BAD CAT	225F
BARBARIAN (PSYGNOSIS)	195F
BARBARIAN (PALACE)	95F
BARDES TALE	225F
BILL PALMER	225F
BLACKLAMP	199F
BLOOD VALLEY	175F
BMX SIMULATOR	145F
BOULDERDASH2	195F
BUBBLE BOBBLE	175F
BUBBLE GHOST	175F
BUGGY BOY	185F
CAPTAIN AMERICA	175F
CARRIER COMMAND	235F
CHESS MASTER 2000	225F
COLONIAL CONQUEST	275F
CRASH GARET	225F
CRAZY CARS	225F
DARK CASTLE	260F
DEFENDER OF THE CROWN	275F
DEFLEKTOR	185F
DEGAS ELITE	225F
DUNGEON MASTER	245F
ECO	195F
ENDURO RACER	185F
FER ET FLAMME	285F
F15 STRIKE EAGLE	195F
FLIGHT SIMULATOR 2	345F
GABRIELLE	225F
GAUNTLET 2	195F
GEE BEE AIR RALLY	285F
GOLDENPATH	175F
GOLD RUNNER	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GD PRIX 500 CC	195F
GUNSHIP	245F
HURLEMENTS	225F
IMPOSSIBLE MISSION 2	185F
INTERNATIONAL SOCCER	185F
IRON LORD	275F
JASON LA TOISON D'OR	225F
KARATE KID 2	155F
KNIGHTMARE	185F
KENNEDY APPROACH	225F
L'ANGE DE CRISTAL	225F
LA GUERRE DES ETOILES	175F
LA PANTHERE ROSE	225F
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	225F
LA MARQUE JAUNE	225F
LEGEND OF THE SWORLD	185F
LE MAITRE DES AMES	225F
LES MAITRES DE L'UNIVER	195F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
L'OEIL DE SET	245F
LEATHERNECK	225F
MANHATTAN DEALER	225F
MANOIR DE MORTEVILLE	175F
MACH3	195F
MEURTRES EN SERIES	225F
MISSION RAFALE	225F
NORTHSTAR	185F
OBLITERATOR	225F
OUT RUN	195F
PHANTAISIE 3	245F
PLATOON	185F
POWER PLAY	185F
PREDATOR	225F
RAMPAGE	145F
RETURN TO GENESIS	185F
ROAD WARS	185F
ROLLING THUNDER	185F
SLAP FLIGHT	175F
SIDE ARMS	185F
SILENT SERVICE	225F
SPACE RACER	185F
SPIDERTRONIC	215F
SPITFIRE 40	185F
ST WARS	225F
SUBBATTLE Simulator	225F
SUPER HANG ON	145F

SUPERSKI	220F
STARQUAKE	185F
STAR TRECK	175F
STRIP POKER II	145F
SUPERSPRINT	145F
TANGLEWOOD	185F
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	295F
THE FLINSTONES	185F
THE HUNT FOR RED OCT.	225F
THE PAWN	225F
TRANTOR	175F
TRIVIAL PURSUIT	285F
TURBO GT	195F
TURLOGH LE RODEUR	225F
ULTIMA 4	225F
UNIV.MIL.SIMULATOR	225F
VAMPIRE'S EMPIRE	195F
VERSAILLES STORY	245F
WARLOGH'S WEST	215F
VIXEN	225F
WESTERN GAMES	185F
WIZARDS CROWN	245F
XENON	185F
ZOMBI	195F

PC compatibles

PC HITS N°2	**225F**
+GREEN BERET+GRYSOR	
+ARKANOID+WIZZBALL	
PC GOLD HITS	**195F**
+BRUCE LEE+WC LEADERBOARD	
+ACE OF ACES+INFILTRATOR	
LA COLLECTION	**185F**
+ARKANOID+WC LEADERBOARD	
+WORLD GAMES+SUPER TENNIS	
ALBUM EPYX	**225F**
+WINTER GAMES+PITSTOP 2	
+SUMMER GAMES	
CARRE D'AS	**275F**
+DAKAR 4X4+ROBINSON	
+STARTING BLOCK+BIG BEN	
MALETTE JEUX FIL	**275F**
+INFILTRATOR +ECHECS 3D+N10	
PC HITS	**225F**
+ TOP GUN +THE DAMBUSTERS	
+ GREAT ESCAPE+STRIP POKER	

ARKANOID 2	185F
ARMONQUE LE VIKING	225F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE	215F
BALANCE OF POWER	175F
BARBARIAN	**185F**
BARDS TALE	225F
BEDLAM	185F
BIONIC COMMANDOS	185F
BOBO	225F
CALIFORNIA GAMES	195F
CARRIER COMMAND	**225F**
CHARLIE CHAPLIN	225F
CHESS MASTER 2000	225F
CHUCK YEAGER FLIG SIM	245F
COBRA	175F
COMBAT SCHOOL	185F
CORRUPTION	**225F**
CRASH GARET	275F
CRAZY CARS	215F
DARK CASTLE	269F
DEFENDER OF THE CROWN	245F
DREAM WARRIOR	185F
ELITE	225F

F15 STRIKE EAGLE	185F
FER ET FLAMME	225F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	450F
FRIGHTMARE	185F
GABRIELLE	225F
G.I.G.N.	285F
GUILD OF THIEVES	225F
GUNSHIP	325F
HMS COBRA	275F
HURLEMENTS	215F
IKARI WARRIORS	185F
IMPOSSIBLE MISSION II	225F
INDIAN MISSION	185F
INDOOR SPORTS	225F
INDY 500	149F
JACKAL	185F
JEANNE D'ARC	285F
JINXTER	225F
KING OF CHICAGO	229F
KRYSTOR	225F
L'AFFAIRE SYDNEY	225F
L'ANNEAU DE ZENGARA	215F
LA CHOSE DE GROTEMBUR	215F
LA MARQUE JAUNE	245F
L'ARCHE DU CAPT. BLOOD	249F
LAST MISSION	225F
LEGEND OF THE SWOR	**185F**
LE JEU DU ROY	245F
LE MAITRE DES AMES	215F
LES DIEUX DE LA MER	225F
LES CLASSIQUES N1	175F
LES CLASSIQUES N2	175F
LES 3 MOUSQUETAIRES	225F
MACH3	215F
MANHATTAN DEALER	225F
MARBLE MADNESS	185F
MEURTRES EN SERIE	275F
OFF SHORE WARRIOR	245F
PHM PEGASUS	225F
PEUR SUR AMYTIVILLE	225F
PIRATES	225F
PLATOON	185F
PROFESSION DETECTIVE	225F
QIN	275F
ROCKET RANGER	245F
SAPIENS	220F
SCRABBLE	225F
S.D.I	275F
SILENT SERVICE	225F
SINBAD	245F
SKY FOX 2	225F
SPACE RACER	185F
STRIKE FORCE HARRIER	269F
SUPER SKI	225F
SUPER STAR SOCCER	245F
TAI PAN	185F
TEST DRIVE	225F
THE ENFORCER	145F
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	**185F**
TRIVIAL PURSUIT	275F
TURBO DRIVER	225F
ULTIMA 4	225F
UNIVE MILITARY SIMULAT	225F
VERSAILLES STORY	245F
VIXEN	185F
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
20000 LIEUES SS MERS	199F
WHERE TIME STOOD STILL	195F
ZOMBI	215F
ZYNAPS	185F

AMIGA

ALIEN SYMDROME	185F
ARMY MOVES	225F
A.T.F.	**225F**
BAD CAT	225F
BARDE'S TALE 2	249F
BARBARIAN 2	**195F**
BETTER DEAD THAN AL.	**185F**
BIONIC COMMANDOS	185F
BUBBLE BOBBLE	195F
BUBBLE GHOST	295F
CALIFORNIA GAMES	**225F**
CARRIER COMMAND	**245F**
COMBAT SCHOOL	**195F**
CRAZY CARS	245F
DEFENDER OF THE CROWN	325F
DESTROYER	**195F**
ECO	**195F**
EXPLORA	**375F**
FERRARI FOMULA ONE	269F
FIRE AND FORGET	269F
FLIGHT SIMULATOR 2	335F
G.I.G.N.	225F
GOLDENPATH	185F
GOLD RUNNER 2	225F
GARRISON 2	225F
GREEN BERET	225F
GRYSOR	225F
INDY 500	149F
INTERCEPTOR	249F
JET	**395F**
L'ARCHE CAPTAIN BLOOD	345F
MACH3	220F
MANOIR DE MORTEVIL.	**245F**
MANHATTAN DEALER	260F
OBLITERATOR	**195F**
PANDORA	**195F**
PLATOON	225F
RETURN TO ATLANTIS	199F
RETURN TO GENESIS	199F
RIMRUNNER	**195F**
ROAD BLASTERS	225F
ROADWARS	195F
ROLLING THUNDER	225F
SIDEWINDER	**145F**
SILENT SERVICE	375F
SKYFOX 2	199F
SPACE RACER	185F
STREETSFIGHTER	**195F**
STREETSPORT BASKET	**195F**
SUBBATTLE SIM.	**195F**
TERRORPODS	195F
TEST DRIVE	325F
THE GREAT GIANA S.	**195F**
THE GAMES WINTER.	**195F**
THE HUNT RED OCTOBER	225F
THE LAST NINJA 2	**195F**
UMS	245F
VAMPIRE EMPIRE	195F
VERMINATOR	**195F**
VIRUS	**195F**
VOYAGE CENTRE TERRE	285F
XENON	185F
ZYNAPS	225F

BOUTIQUES MICROMANIA

LA REGLE A CALCUL
65/67, Bd St Germain
75005 PARIS
Métro St Michel ou Maubert

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, Bd Haussmann
"Espace Loisir sous sol"
75008 PARIS
Métro Havre Caumartin

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 93.42.57.12

** Pour tout programme disponible en stock, nous téléphoner pour connaitre la disponibilité exacte. Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.*

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 3 - 06740 CHATEAUNEUF

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+ 15 F
Précisez cassette ☐ Disk ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....
ADRESSE ....
.... TEL ....

NOUVEAU PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
carte bleue CB
Date d'expiration __/__ Signature ________

Reglement : je joins ☐ *un cheque bancaire* ☐ CCP ☐ *mandat-lettre* ☐ *je prefere payer au facteur à réception (en ajoutant 18F pour frais de remboursement)* N° de Membre facultatif

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 - AMSTRAD 6128 - SEGA - TO7/70 - TO8 - MO5 - MO6 - C64 - PC 1512 - ATARI-ST - AMIGA



LOGICIELS GRATUITS

A gagner en lisant Arcades. Regardez page 79. C'est pas une blague ! Répondez aux questions, indiquez l'ordinateur que vous possédez, découpez la page (photocopie interdite) et renvoyez-la à Arcades. Vous avez gagné un logiciel pour votre bécane. Facile, non ? De plus, un tirage au sort désignera 10 gagnants d'un abonnement à... Arcades.
Comment, vous n'avez pas encore bondi à la page 79 ?

TOUJOURS GRATUIT !

Micromania offre 600 logiciels à ceux qui iront faire un tour sur le 36.15 MICROMANIA. A part ça, qu'est-ce qu'on y trouve ? Un hit, une description de plus de 800 jeux, des trucs et astuces qui, pour la plupart, ne seront pas étrangers aux lecteurs de notre exxxcelllent confrère Amstar (Catherine, c'est par ici pour le chèque).
En effet, certains d'entre eux ont été publiés dans cette revue, gage de qualité et de sérieux.

UBI SOFT : ON INAUGURE

Toute la presse européenne était conviée, les 25 et 26 juin, à visiter le centre de développement d'UBI Soft. Nos lecteurs ont pu profiter, en quasi exclusivité, d'une présentation de ce site, implanté dans un château breton (voir Arcades n° 9). Les programmeurs y travaillent nuit et jour sur des projets qui seront les jeux de demain. La presse a été fortement impressionnée par les réalisations en cours : **Iron Lord, Station Zero, Puffy's Saga, Skate Ball** pour ne citer qu'eux. Ce week-end a été également le théâtre d'événements bizarres, comme seule la forêt magique de Brocéliande (pas celle de Chantal Goya) peut en provoquer. Fées et beaux chevaliers cotoyaient les journalistes qui ont festoyé dans une ambiance... digne d'un jeu d'aventure. (NDLR : si vous reprenez l'idée, j'en revendique les droits !).


Le château vu du ciel

UBI et Guillemot : un autre siècle ?

ATARI ST : LA BARRE DES 100 000 ?

Le bruit court et sera bientôt confirmé officiellement : le parc de ST en France est sur le point de franchir la barre des 100 000.

MICROIDS

Après un an sur le marché US, **Super Bike Challenge** (version américaine de GP 500) s'est vendu à plus de 40 000 exemplaires. Couronnant ce succès obtenu par Microïds et Broderbund, une sorte d'oscar (CES Award) a été décerné au logiciel lors du dernier CES de Chicago.
La présence de Microïds au CES n'était pas seulement justifiée par cet "oscar" mais surtout par la présentation de **Downhill Challenge,** version US de Super Ski. Encore un succès à l'horizon.

A l'horizon toujours, les îles britanniques où Super Ski vient de sortir (toutes versions de machines) avec la référence à un champion : Eddie Edwars qui est devenu une sorte de héros national en battant, à Calgary, le record anglais de saut à ski.

CARRAZ EDITIONS

''Les petits malins'' sévissent déjà à la TV, sur FR3. Bobby et Patty, les héros de cette série, vivront de nouvelles aventures... sur nos ordinateurs. Aventures à vocation éducative, visant à développer l'attention ou le goût des couleurs. Prévu dès septembre, sur Amstrad CPC.
Et pour apprendre à lire, **Le Petit Lecteur** apportera son aide aux parents et éducateurs. Le logiciel est basé sur la reconnaissance globale des mots. Il sortira sur Thomson, en septembre.

ERE INTERNATIONAL

Le prolifique éditeur français, dont les compétences techniques ont atteint un niveau tel que même les militaires et les ingés de Matra se sont intéressés de près au savoir-faire des programmeurs, lance un nouveau logo : Exxos. Attendons de voir ce que tout cela nous réserve !



La flotte Loriciels



Mach 3



LORICIELS

L'émission télévisée de FR3, "On va gagner", se poursuit toujours avec le concours de Loriciels. Après **Space Racer,** c'est **Mach 3** qui est au centre de l'affrontement entre les jeunes. L'émission se poursuivra pendant tout l'été.

La flotte Loriciels est sur les routes. Peut-être aurez-vous l'occasion de rencontrer l'un des 6 représentants, à bord de l'une des voitures aux couleurs et à l'effigie du p'tit chat. Prochaine étape, une compagnie aérienne ?

Aux dernières nouvelles (z'avez remarqué, c'est toujours comme ça, ceux qui ont les dernières nouvelles sont les premiers à informer) la Porsche de René Metge, sponsorisée par Loriciels, est 3ème au classement général de la Turbo Cup.

De source sûre, la rentrée ne se fera pas sans Loriciels. Une bonne dizaine de logiciels sont en préparation. Pour n'en citer que 2, on pourrait nommer **Mata Hari** (un jeu d'arcade-aventure) et **Cobra 2** une version entièrement refaite de Cobra, s'inspirant du dessin animé.

CES DE CHICAGO

Très brièvement, le CES de Chicago qui fut l'événement de ce début juin, a marqué la suprématie de l'implantation de Nintendo aux US. Des stands gigantesques, des éditeurs qui se bousculent pour se faire encartoucher (s'ils réussissent, c'est la fortune avec l'assurance de ventes atteignant plusieurs millions d'unités), et des jeux toujours plus nombreux dont on ne voit, en France, que... les moins bons. Mais les autres arrivent nous a-t-on promis. Et les éditeurs français ? Les plus gros sont en cours de tractation : UBI Soft, Loriciels, Ere, Infogrames...
De très bons jeux étaient présentés, qu'on verra dans un stade plus avancé au PCW Show de Londres. Psygnosis, Micro Illusions, British Telecom, Mindscape, Sega : l'automne sera chaud.
UBI Soft a obtenu un franc succès avec **Iron Lord** et **Skate Ball.** Sur une vingtaine de jeux présentés chez Epyx (qui représente UBI aux US) Iron Lord a provoqué le plus de surprises chez les mâcheurs de chewing-gum.
Autre français ayant investi dans un stand, Titus qui ajoute à son catalogue quelques nouveautés très attendues (dont **Fire and Forget,** testé dans ce numéro).
Le grand absent était le géant Electronic Arts... Pourtant cette édition du Consumer Electronic Shows était, sur le plan ludique, la meilleure, au dire des professionnels.

CARRAZ



CALENDRIER DES SALONS

En France, le Festival de la Micro ouvrira ses portes du **14 au 17 octobre,** à l'Espace Champerret (Paris). Les Amstradistes pourront, eux, se retrouver à l'Amstrad Expo du **4 au 6 novembre** à la Porte de Versailles (Paris). En espérant que le ludique ne soit pas trop délaissé.
En Angleterre, du **21 au 23 octobre,** à Manchester, Amstrad Expo organisée par Database Exhibitions.
Mais l'événement majeur de la rentrée aura lieu à Londres : c'est le célèbre PCW Show qui attirera les foules du **14 au 18 septembre.** On y découvrira toutes les nouveautés...

SPECTRUM 512 EN FRANÇAIS

Ce logiciel de dessin, pour ST, affichant simultanément et sans scintillement, 512 couleurs en mode basse résolution, est désormais disponible en version française. En plus de ses qualités au niveau de la conception graphique, il intègre un slide-show. Le tout pour moins de 600 balles alors, pourquoi s'en priver ?

COKTEL VISION

Pour la rentrée, on pense aux plus petits, ceux qui ont entre 4 et 8 ans. Le héros sera **Peter Pan** et le joueur découvrira avec lui, au cours d'un voyage en forêt, des indiens, des pirates et bien sûr, le Captain Crochet.

Avec **Freedom,** c'est dans le monde des esclaves que nous serons transportés. Un logiciel au goût de liberté, mi-wargame, mi-jeu de rôle.

Eh, Manuelle ! Euh, **Emmanuelle,** c'est le titre d'un jeu d'aventure et d'action dont la sortie est prévue au début de l'automne... malgré ses couleurs d'été. Peau bronzée et formes harmonieuses. Dois-je vous en dire plus sur le sujet de ce jeu ?



Emmanuelle



Peter Pan



Freedom

ARCADES EN HEBDO

C'est pas un gag ! La nouvelle est arrivée ce matin, véhiculée par un beau gosse en costard et nœud pap (non, perdu, c'est pas le rédac'chef, c'est notre patron...). "Je trouve que vous ne bossez pas assez, a-t-il dit, aussi, à la rentrée, on passe en hebdo !" Depuis le temps que les lecteurs le réclamaient... Ben voilà. Pour moins de 10 balles, vous retrouverez dès septembre votre Arcades hebdomadaire. C'est pas une bonne surprise ? Ne ratez pas le premier numéro et scrutez bien les rayons de votre kiosque à journaux...

FOUS DU JEU : CONTACTEZ-NOUS !

Pour renforcer nos équipes de pigistes (ce sont les gens qui écrivent les bancs d'essai) nous recherchons des passionnés du jeu, des fous du joystick, capables d'atteindre des scores colossaux et de résoudre les énigmes posées par les aventures les plus vicieuses. Autres conditions indispensables : écrire en bon français et savoir prendre des photos d'écran. APPLEmaniaques et possesseurs d'Atari XL, faites-vous connaître en priorité !

EXPLORA : ON SAUVE !

La critique a du bon. **Explora** est un jeu d'aventures qui souffrait d'un léger handicap : on ne pouvait pas sauvegarder la partie en cours. Infomédia a su tenir compte des remarques des utilisateurs et propose une modification, moyennant l'envoi du Boot-Disk (Amiga) ou du Data Disk 1 (ST) et une participation aux frais de 3,70 F.
Mais attention, cette sauvegarde constitue, d'après les concepteurs du jeu, un handicap pour parvenir au bout du voyage. Il y a un choix à faire !

Concours "Logiciel mystérieux"

Il fallait identifier les titres suivants :
DEJA VU, JINXTER, BANGKOK KNIGHTS, E.X.I.T, GEE BEE AIR RALLY, ALTERNATIVE WORLD GAMES, SPACE HARRIER, SKYFOX II, THAI BOXING.
Attention, fermez vos yeux. Comptez jusquà 10... Ah, ah... Suspense... C'est dur d'attendre. On vous le dit ou non ? C'est une lectrice qui a gagné le premier prix. Elle habite Saint Nazaire, se prénomme Myriam et répond au nom de Plénel. Un bon d'achat de 3000 F, ça fait toujours plaisir, n'est-ce pas ?
Thomas Kucharski gagne, lui, un abonnement de 6 mois et Axel Guglielmino un abonnement de 3 mois, à Arcades, bien sûr !

ATTENTION, IL N'Y A PAS D'ARCADES AU MOIS D'AOUT. RENDEZ-VOUS LE PREMIER SEPTEMBRE.

Beyond the Ice Palace Version AMIGA

Bomb Jack Version ST

Aquablast Version C64

ELITE

Une rentrée sur les chapeaux de roues.

• Le mignon petit **Bomb Jack** va faire des heureux sur ST. Même si le jeu paraît facile, il faut à tout prix l'essayer et peut-être changerez-vous d'avis. En effet, ce petit individu n'est pas aussi maniable qu'il en a l'air...
Alors, un peu de patience et vous pourrez prendre votre ST pour un Coin-Op...

• Une fantastique course de voiture sur un circuit hyper rapide, une formidable gestion des bosses, des obstacles innombrables, des couleurs superbes et un important choix d'armes (selon l'argent disponible) vont faire de **Overlander** un sérieux concurrent à Out Run. Nous vous en livrons une photo sur ST mais le jeu sortira aussi sur C64, Spectrum et CPC.

• Toujours pour septembre (toutes versions), un poker en 3D (avec lunettes spéciales) avec un voyage dans l'espace à la clé : c'est **Wanderer.**

• Sorties ce mois-ci sur Amiga pour **Thunder Cats** (C.F. adaptations), **Beyond the Ice Palace** (version plus difficile que la version ST) et **Ikari Warriors.** Ces trois adaptations sont superbes et ont su tirer parti des capacités de la machine. Voilà donc de quoi s'occuper les jours de pluie...

• Pour C64 et CPC, voici **Aquablast.** Ce jeu, très rapide, est une course à bord d'un scooter des mers (ou plutôt des rivières). De nombreux obstacles, 3 parcours difficiles apportent tout l'intérêt au jeu, qui, par ailleurs semble assez bien réalisé.

SILVERBIRD

• Sur Spectrum, deux nouveaux titres : **Skateboard Kidz** et **Ninja Scooter Simulator** (déjà sortis). Voilà de quoi compléter votre logithèque.

• **Stunt Bike Simulator** est un "budget" qui va prochainement sortir sur C64, Spectrum et CPC (en cassette bien sûr) : une course poursuite, beaucoup d'action, voilà ce qu'il faut pour l'été.



Version ST Overlander



The Empire Strikes Back

T-Wrecks

GREMLIN

• Prochainement dans Arcades, le test complet d'**Hercules**, le fils des dieux, condamné à réaliser 12 travaux, pour avoir assassiné ses enfants.

• Nous attendons toujours avec une impatience non dissimulée le fameux **Mickey Mouse** de Gremlin. Le Spectrum est déjà branché, le CPC est prêt à dévorer la disquette, le C64 refuse tout autre programme et le ST commence à taper du pied (imaginez un peu le tapage dans la rédaction...). Alors monsieur Gremlin, dépêche-toi de nous envoyer au pays de Walt Disney.

• **Alternative World Games** arrive enfin sur Spectrum. Malgré les rares couleurs, l'adaptation semble réussie.

• Un nouveau produit pour Spectrum, C64 et CPC : **T-Wrecks** je suis sûre que cela vous rappellera un certain Rampage...

• Ça y est, voici enfin une photo de Night Raider : on ne devrait plus tarder à détruire le Bismarck.



Mickey Mouse



Deluxephotolab

DOMARK : L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

• Vous l'avez vu sur la couverture de ce numéro, la Guerre des Etoiles n° 2, alias L'Empire contre-attaque est désormais disponible pour Spectrum, CPC, C64, ST et Amiga. Graphismes vectoriels en 3D comme dans Star Wars, **The Empire Strikes Back** devrait réjouir les amateurs du genre.

UN NOUVEAU LABEL POUR MASTERTRONIC

Le premier jeu de la collection Mad pour 16 bits va bientôt arriver. Il s'agit de **Motorbike Madness.** (ST, Amiga et PC).

ELECTRONIC ARTS

Le dernier-né de la série Deluxe vient est disponible. Il s'agit de **Deluxephotolab** sur Amiga. Bien entendu, il s'agit encore d'un utilitaire graphique, vendu à moins de 700 francs mais cette fois, avec un plus : Deluxephotolab inclut un digitaliseur d'images ainsi qu'un programme d'impression de posters (3 mètres sur 3). 4096 couleurs en mode HAM.

• Prochainement dans Arcades, **World Tour Golf** sur Amiga, **Skyfox II** (toujours sur Amiga) et bien sur **Deluxephotolab.**

MICRODEAL

Suite à un problème en mode 1 joueur pour **Soccer,** Microdeal informe les joueurs qui possédaient cette version qu'ils peuvent retourner la disquette défectueuse en échange de la nouvelle version. Voyez votre revendeur.

LI TAPIS !

J'adore ma souris, ses formes rondelettes et sa fraîcheur lorsque je la caresse. Pour que nos ébats soient plus confortables, je lui ai offert un tapis. Quoi, il y a des promos chez St-Maclou ? Non, eh ducon ! Le Mouse Pad est distribué par Microdeal. Touches-en deux mots à ton revendeur.

KONIX CONNECTION

Un PC, c'est pas très joueur. Si le tien n'a pas d'entrée joystick, faut pas désespérer. Konix a tout prévu : une simple carte à enfoncer sans violence dans l'un des connecteurs du PC et voilà 2 entrées joysticks disponibles. Pendant que tu y es, je te conseille le joystick du même fabricant, conçu spécialement pour PC. Le tout est distribué par Innelec, si ton revendeur ne le sait pas.



MEDIAGENIC

Qui a dit qu'à l'étranger, on ne s'intéressait pas à l'Amiga ? Mediagenic prouve le contraire. En effet, ce n'est pas un, mais six titres que la société annonce pour cet été.

• **Ebonstar,** pour un à quatre joueurs, est un jeu comprenant une infinité de niveaux. Adresse et stratégie seront nécessaires pour cette aventure à travers la galaxie.

• **Craps Academy :** comme son nom l'indique, il s'agit bien d'un jeu de dés. Encore une fois, la chance ne suffira pas, il vous faudra un maximum de stratégie : avis aux joueurs.

• Le premier logiciel de la série "Donjons Aventures" est un superbe jeu du nom de **Land of Legends.** Vivement qu'il arrive en France.

• **Turbo,** est un shoot'em up qui, comme son nom l'indique se déroule sur la route. Il vous est même possible de jouer contre une autre personne par l'intermédiaire d'un modem. Sympa non ?

• Une sombre histoire de terrorisme, de gangsters, des forces de police importantes pour un jeu d'arcade nommé **Tracers.**

• Le dernier de cette série sera **Planétarium** un programme d'astronomie.

EPYX

• Les jeux d'hiver arrivent chez Epyx. **The Games** vous propose différentes épreuves : course en patins à glace, luge, slalom, patinage artistique. L'idéal pour se rafraîchir les jours de canicule. (Sur CPC, ST, C64, MSX, Spectrum).
• Décidément, le sport est le cheval de bataille d'Epyx. En effet, une compilation de 23 épreuves sportives arrive sur CPC, C64 et Spectrum. Son nom : **Gold, Silver, Bronze.**

PRISM LEISURE

Après les simulations sportives d'Epyx, voilà que Prism Leisure nous promet une simulation de football. Que vous soyez possesseur d'Amiga, de PC, de ST, de CPC, de Spectrum ou de C64, vous pourrez bientôt jouer au foot dans votre fauteuil... Au vu des premières photos, ça semble plutôt réussi : **Football Manager II.**



TELECOMSOFT : LES NOUVEAUTES

RAINBIRD

• Il est tout vert, il possède trois jambes, il est vilain, très vilain et il passe son temps à chasser toute la vermine qui se cache dans le grand arbre : vous l'avez reconnu c'est **Verminator** l'horrible gnome au doigts crochus. Ce programme, sur ST et Amiga est prévu pour la fin de l'été. Soyez patient, vous aurez un superbe jeu d'arcade, avec de magnifiques graphismes hauts en couleur, de très nombreux tableaux, bref un jeu, un vrai... (juste un conseil, méfiez-vous de la mafia qui se trouve à l'intérieur de l'arbre...).

• Beaucoup plus sérieux, voici la toute nouvelle aventure signée Magnetic Scrolls : l'action se déroule de nos jours dans le monde de la finance. L'un de vos anciens associés vous a trahi, aussi devez-vous prouver votre innocence dans une grave affaire. Contrairement aux autres aventures de Magnetic Scrolls, **Corruption** est un soft complètement interactif. Attendez, ce n'est pas tout, dans la boîte qui contient ce soft, vous trouverez une cassette, un agenda ainsi qu'un tapis de jeu. Alors, possesseurs d'Amiga, de ST ou de PC ruez-vous sur cette aventure aux superbes graphismes.

• Dans le genre "Star Wars", voici **Starlider 2** un soft hyper rapide, tout en 3D plein : de quoi ravir les joueurs qui ont les yeux tournés vers les étoiles... Bientôt sur Atari et Amiga.

• Testé dans ce nunméro d'Arcades, ne manquez pas cette aventure d'un tout nouveau style : **Legend of the Sword.** Ce jeu dans lequel chaque action est illustrée possède une grande qualité : sa facilité de maîtrise. Dès maintenant sur ST, bientôt sur Amiga et PC.



Corruption

Verminator

• **Carrier Command** arrive sur CPC, PCW, PC, Amiga et C64 alors faites des économies pour vous offrir ce superbe soft de stratégie en 3D. (testé ce mois-ci sur ST).

• Amstradistes, vous allez être gâtés car voici qu'arrive sur vos machines le superbe **Jinxter.** (Encore une aventure de Magnetic Scrolls).

FIREBIRD

• **Virus** arrive sur ST et Amiga. Dans ce soft, tout l'intérêt se situe dans le relief : la troisième dimension étant utilisée au mieux. Hélas, cette conversion de Zarch a un peu perdu de ses jolies couleurs. Pour vous y retrouver, en haut à gauche de l'écran apparaît un plan : idée intéressante. Affaire à suivre...

• Oyez braves lecteurs, **Star Trek** ne va pas tarder à montrer son nez sur PC alors dépêchez-vous de casser votre tirelire...

• **Cold Dragon** est un grand dragon vert à l'air franchement stupide. Les sprites sont très grands (pour vous donner un ordre d'idée, le dragon occupe environ le tiers de la hauteur de l'écran). Pour l'instant nous ne possédons pas encore de photo mais tout ce que je peux vous dire c'est que ce soft est vraiment comique. Prochainement sur ST et Amiga.

• Sur ST, un jeu spatial est prévu : **Whirligig.** De beaux graphismes en 3D, un super scrolling : encore un futur hit pour Firebird.

• **Black Lamp** (testé sur ST dans le n° 6) est sorti sur Amiga : inutile de vous dire que vous allez passer d'agréables moments devant vos écrans, grâce à une animation et des graphismes superbes. Un peu plus tard sur C64 et CPC.

OFF SHORE WARRIOR

IL NE PEUT EN RESTER QU'UN... TELLE EST LA LOI !



VERSION AMIGA



VERSION PS, PC, XT, AT ET COMPATIBLES



VERSION ATARI ST

LE MONDE ENFIN PACIFIE S'ENNUIE
SEUL CE NOUVEAU SPORT DECHAINE LES FOULES ET CANALISE LES PULSIONS DESTRUCTRICES
LE COMBAT PEUT VOUS APPORTER LA GLOIRE OU VOUS ENTRAINER DANS LA MORT.
N'OUBLIEZ JAMAIS QUE VOUS ETES UN OFF SHORE WARRIOR ET QUE TOUS LES COUPS SONT PERMIS...



28 TER AVENUE DE VERSAILLES — 93220 GAGNY — TÉL. : (1) 43 32 10 92

ADAPTATIONS

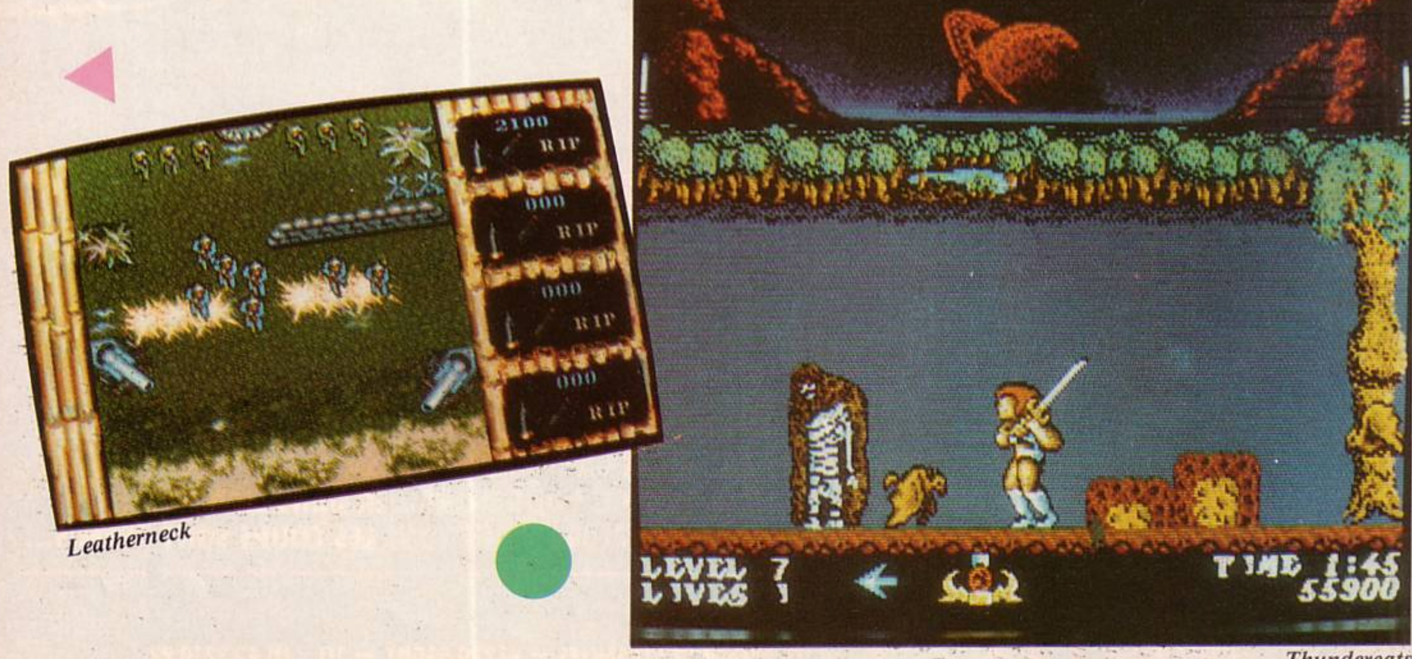


Dans ces colonnes, nous présenterons les logiciels déjà testés dans ARCADES, sur une machine différente.

Juste au moment de l'ouverture des J.O. de Séoul, voici que les chats réapparaissent sur nos écrans. En effet, nous venons de recevoir **Bad Cat** de Rainbow Arts sur **C64, ST** et **CPC.**
Ces trois adaptations sont parfaitement réussies compte-tenu des capacités respectives des machines. Sur C64, les bruitages sont du plus bel effet. A posséder absolument.

Thundercats est une très belle réalisation d'Elite. Le banc d'essai, sur ST, avait été effectué dans Arcades n° 4. Nous venons de recevoir la version **Amiga** de ce jeu. On peut dire, sans crainte, qu'elle va satisfaire les possesseurs de la machine. Un triple scrolling, de bonnes animations et... un jeu d'arcade difficile. A ne pas rater !

Tandis que la "gueguerre" ST, Amiga continue, voilà que **Leatherneck** arrive en version **Amiga.** Cette fois, si c'est la guerre sur l'écran, on ne peut pas dire qu'elle ait lieu entre le ST et l'Amiga... Les versions sont, en effet, quasi identiques. La différence ? Les couleurs de l'Amiga sont plus pastel, et les sons un peu moins agréables que sur ST. Sinon, pas de changement dans le rythme du jeu, ni dans la difficulté. Il faut dire que chez Microdeal, on maîtrise parfaitement ces deux machines...



Leatherneck

Thundercats

The Sentinel

Flinstones Version SPECTRUM

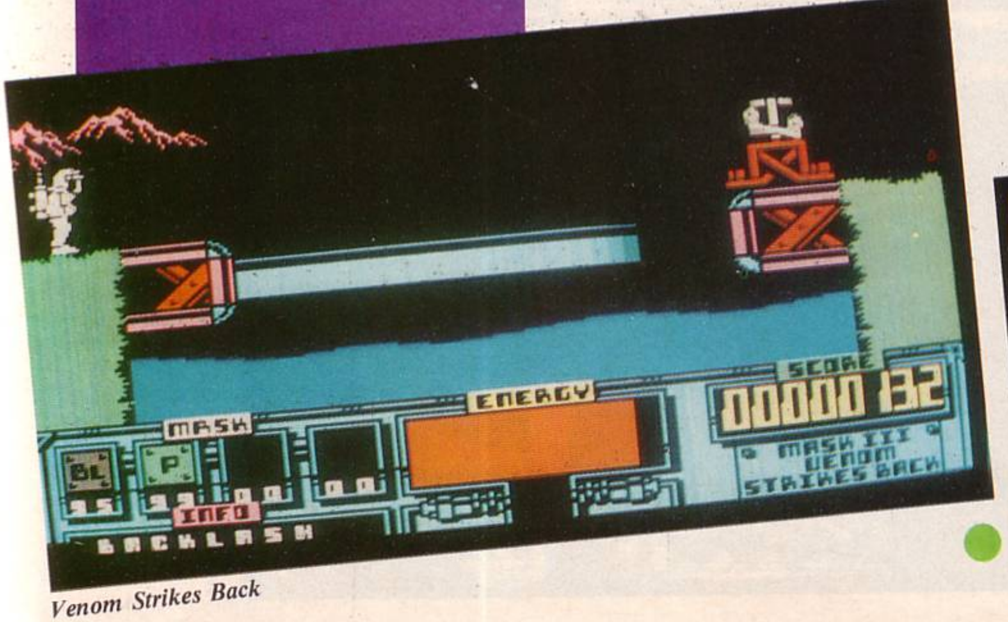
Musique et bruitages plus angoissants que jamais, elle est enfin sur **Amiga.** Elle, c'est bien sûr **The Sentinel.** L'intérêt est conservé, le graphisme est toujours aussi pur, en un mot : fantastique. The Sentinel est l'exemple même du jeu qui ne se démodera pas, c'est une valeur sûre à posséder à tout prix : merci monsieur Firebird...

Ente Alex et Matt, les décisions sont vite prises Scott est prisonnier au sein d'une base Venom. Pour récupérer son fils, Matt est prêt à tout. **Venom Strikes Back** (voir Arcades n° 8) est disponible sur **MSX.** De beaux graphismes, malgré quelques conflits de couleurs, et une animation fluide, ponctuée de quelques effets sonores sont les ingrédients de cette arcade-aventure sur fond de S.F. Une bonne adaptation, réussie par les programmeurs de Gremlin.

Nous vous les présentions dans Arcades n° 8, les **Flinstones** sont de retour. Ils prennent le contrôle de nos **MSX, Spectrum** et **CPC.** Sur MSX, la musique est omniprésente, les graphismes et animations sont corrects. Les programmeurs ont éludé certains problèmes en réduisant les couleurs. Sur Spectrum, la réalisation du jeu a su tenir compte des limitations de la machine. Le résultat est bon, son mis à part, comme toujours. Muet également, le CPC, mais les graphismes sont bons (miam, miam !) alors, on pardonne à Granslam !

Pour les joueurs de tarot, une bonne nouvelle : **Défi au Tarot** version **PC** est arrivé. Bonne réalisation, même possibilité que sur les versions CPC et Thomson, voilà de quoi réjouir les amateurs du genre.

Même si l'intérêt n'a pas été modifié par rapport à la version **ST, 20000 Lieues Sous Les Mers** de Coktel Vision versions **CPC** et **PC** est un soft très décevant. Non pas que le travail d'adaptation ait été baclé mais au contraire, il aurait été de meilleur goût d'éliminer bon nombre de détails afin de présenter des versions claires et conviviales. Ici, les décors chargés à l'excès masquent une grande partie des éléments importants, aussi faut-il avoir joué sur la version ST pour parvenir à retrouver toutes les options dissimulées dans les décors (je pense notamment au fusil, à la jauge de profondeur, etc.).
A noter tout de même l'excellente conversion pour Amstrad PC, très très proche de la version ST.



Venom Strikes Back

20000 Lieues sous les Mers Version CPC

Platoon

Top Gun

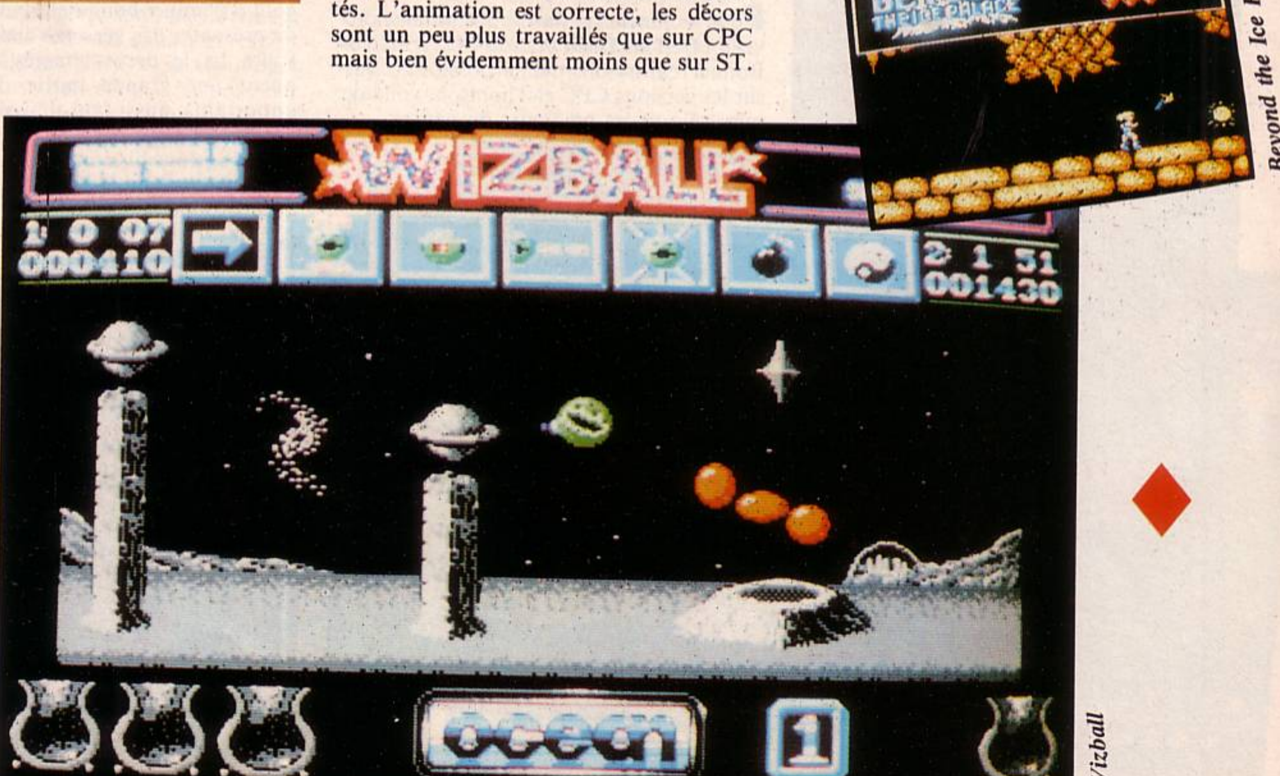
Le tant attendu **Platoon** versions **ST** et **PC** est enfin là. Compte tenu des capacités des machines, il faut avouer que ces adaptations sont de bonne facture. Toutefois, nous n'avons pas pu charger Platoon ST sur 1040 (après avoir essayé avec deux versions). Dommage.
Sur ST les bruitages sont géniaux, les graphismes fins et l'animation assez fluide. Si vous vous sentez une âme de guerrier, vous allez vous déchaîner avec ce soft...

Moins passionnant, voici **Top Gun** d'Océan sur **ST.** Malgré la jolie page de présentation ce soft n'obtiendrait pas, si je devais le noter un bon point pour le graphisme. En effet, comme dans la version PC, le 3D "fil de fer" est présent. Le tableau de commandes est toujours aussi nu, bref, voilà un jeu franchement médiocre.

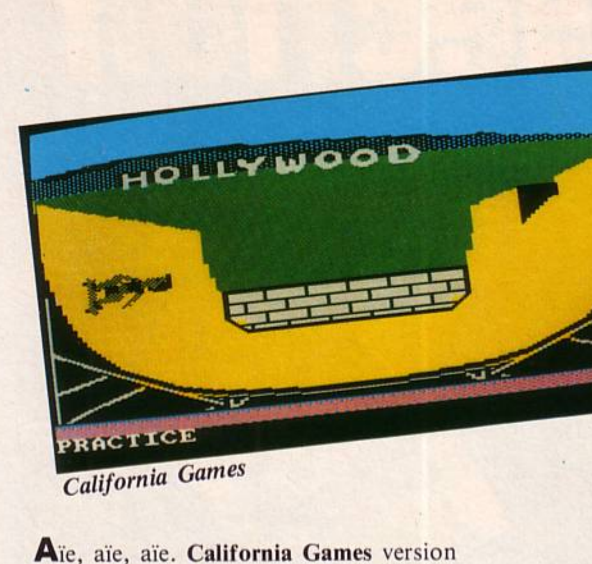
La belle, la pulpeuse **Vixen** est enfin sur **C64.** Sur cette bécane, le son, les bruitages, la musique sont parfaitement exploités. L'animation est correcte, les décors sont un peu plus travaillés que sur CPC mais bien évidemment moins que sur ST.

La couleur n'est plus. C'est la faute du malfaisant Zark. Si vous voulez redonner à l'écran de votre **Amiga** de belles couleurs alors chargez vite **Wizball** d'Océan. L'adaptation ressemble à s'y méprendre à la version ST, bien que les sons soient légèrement différents. De toute façon, c'est un bon jeu qui ne risque pas d'atterrir trop tôt au fond d'un tiroir...

Beyond the Ice Palace



Wizball



California Games

Trantor

Aïe, aïe, aïe. **California Games** version **MSX** ne brille sur aucun plan. Enfin, il a le mérite d'exister. Mais il est lent, muet et graphiquement médiocre. Alors ? On est loin de l'original, testé sur C64, dans Arcades n° 2. Un mauvais Epyxode !

Flight Path 737 est produit par Anco. C'est un vieux soft qui date de l'époque des premiers (enfin, presque !) C64. Son passage sur **Amiga** ne l'a guère amélioré. Ce simulateur de vol est lent, laid et ne présente pratiquement aucun intérêt. De plus, en passant sur Amiga, il a perdu sa jolie musique. A éviter soigneusement...

Mais oui, c'est bien vrai, **Trantor** de GO ! vient d'arriver sur les **PC...** Et en plus, c'est réussi. Malgré la lenteur (normale sur cette machine), la réalisation est très correcte tant du côté graphique qu'animation. Les sprites sont toujours aussi grands et le parcours toujours aussi difficile... Un bon point, donc, pour cette version PC.

Impossible Mission II

Ça y est, l'**Amiga** a lui aussi droit à sa dose de sang : eh oui ! **Barbarian** de Palace Software a subi avec bonheur l'adaptation. C'est très proche de la version ST. Les cris, eux, sont un peu moins bestiaux mais l'intérêt reste identique : pour ceux qui n'ont pas peur de se faire trancher la tête...

Même s'il n'a plus ses belles bottes vertes, vous reconnaîtrez sans hésiter le héros de **Beyond the Ice Palace.** Encore une fois, Elite a réussi cette adaptation sur **C64.** La difficulté est conservée, la musique n'a pas été modifiée et seuls les petits esprits ont perdu leur bouille ronde pour devenir des masques effrayants.

Un peu décevante cette adaptation de **Impossible Mission II** d'Epyx sur **C64.** Bien que l'intérêt soit le même, les couleurs sont beaucoup plus tristes, les graphismes moins fins que ce à quoi on est habitué sur C64. Dommage...

Barbarian

La Sélection



Disponibles dans les meilleurs points de vente
et les FNAC.

de l'Eté



CINEMAWARE
AMIGA
MARTECH
AMST K7 et Disc
SPECTRUM K7
Bientôt CBM et ST
DOMARK
AMST K7 et Disc
PC W Disc
CBM K7 et Disc
ST
OMSON Disc et K7
(5 1/4 et 3 1/2)
S.S.I.
COMMODORE Disc
ST
ATARI
Bientôt PC
S.S.I.
COMMODORE Disc
ST
ATARI
APPLE II
ELITE
AMST K7 et Disc
COMMODORE K7 et Disc
ST
SPECTRUM
DOMARK
AMSTRAD Disc et K7
CBM Disc et K7
ST
AMIGA
MORRORSOFT
ST
MIRRORSOFT
AMSTRAD Disc
CBM Disc et K7
ST
ATARI
PC W
PC (5 1/4)
EAU !
UBI EN
POCHE
199
169
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

MBC : OBJECTIF EUROPE 1992



Thierry FREZARD, directeur

Des éditeurs de jeux, il n'y en a pas beaucoup en France, surtout des petits, aussi lorsqu'un nouveau pointe son nez sur le marché, on ne peut pas manquer de le présenter. Surtout qu'on risque d'entendre parler de lui sous peu...

MBC s'est créée en octobre 1987. Si, si ! C'est Thierry Froezard, son patron, qui nous l'a dit. Ça lui a pris comme ça, l'envie de monter sa propre boîte. Après, on dira qu'il n'y a pas de créateurs d'entreprises (donc d'emplois) en France ! Responsable d'un club micro, Thierry a eu l'idée de faire participer à cette naissance les parents de quelques-uns de ses membres.
Implantée dans le Nord (ben non, y'a pas que des corons !), à Hautmont, l'entreprise est située tout près de grandes capitales européennes : Londres, Bruxelles, Amsterdam, Luxembourg. Un choix délibéré en rapport avec l'ouverture des frontières en 1992. La moyenne d'âge est très jeune, autour de 23 ans. Si on exclut le big boss, spécialisé sur Z80, deux programmeurs œuvrent à temps complet. Jean-Charles Dulion a suivi à la chambre de commerce de Valenciennes, un stage traitant de la programmation sur micro et plus particulièrement du jeu. Tiens, ça existe ça ?

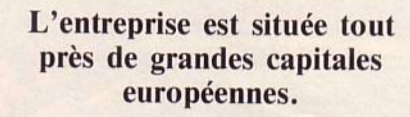


Didier PARADIS, prog. ST-Amiga

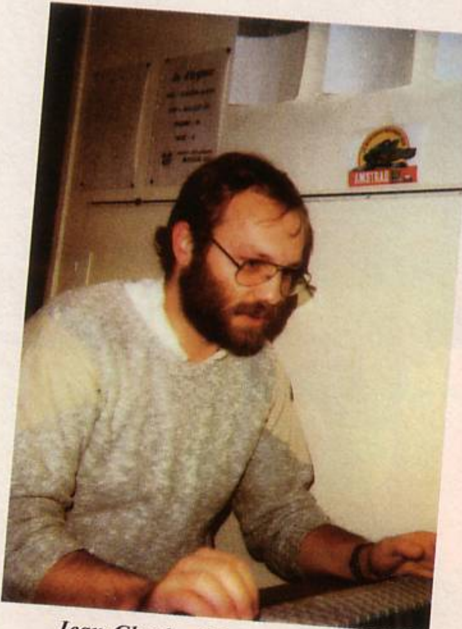


Philippe MIEL, directeur commercial

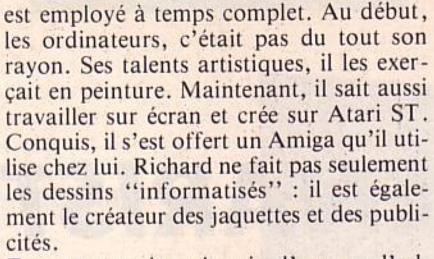
L'entreprise est située tout près de grandes capitales européennes.



L'autre spécialiste en bits est Didier Paradis. Un ange qui travaille plus vite que son ombre : il a programmé Frozarda sur ST en 3 semaines et c'est écrit tout en assembleur !
Pour faire des jeux, c'est bien connu, il faut aussi un graphiste. Ce troisième larron se nomme Richard Moretti. Lui aussi



Jean-Charles DUCION, prog. Amstrad





Hélène PIRET, développe le service exportation

est employé à temps complet. Au début, les ordinateurs, c'était pas du tout son rayon. Ses talents artistiques, il les exerçait en peinture. Maintenant, il sait aussi travailler sur écran et crée sur Atari ST. Conquis, il s'est offert un Amiga qu'il utilise chez lui. Richard ne fait pas seulement les dessins "informatisés" : il est également le créateur des jaquettes et des publicités.
Toute entreprise a besoin d'un peu d'administration : courrier, factures, traitement des commandes, téléphone. Le secrétariat a été confié à Véronique Fievet. Et voilà comment on monte une boîte ! Depuis, deux nouveaux actionnaires sont venus compléter le petit groupe dont Philippe Miel qui assure le poste de directeur commercial.



Richard MORETTI, graphiste

MBC, tout en pratiquant la vente directe par correspondance, a choisi de monter son propre réseau de distribution.



Véronique FIEVET, secrétaire

MBC, tout en pratiquant la vente directe par correspondance, à choisi de monter son propre réseau de distribution, ce qui ne l'empêche pas de confier une part de ce travail à Innelec, déjà bien implanté chez les revendeurs.
L'ouverture vers l'étranger (Benelux en particulier) se prépare avec la traduction des logiciels et de leurs notices. Ici, on insiste sur le fait que les logiciels ne sont pas adaptés "à l'économie". En passant d'une machine sur une autre, seul le scénario demeure. Les graphismes et la programmation sont entièrement repris, ce qui permet de profiter pleinement des ressources de la bécane.
Très jeune sur le marché, MBC attend son véritable décollage en septembre avec huit nouveaux produits. Souhaitons-lui bonne chance et rendez-vous prochainement pour les premiers bancs d'essais.





Le Manoir de Frozarda

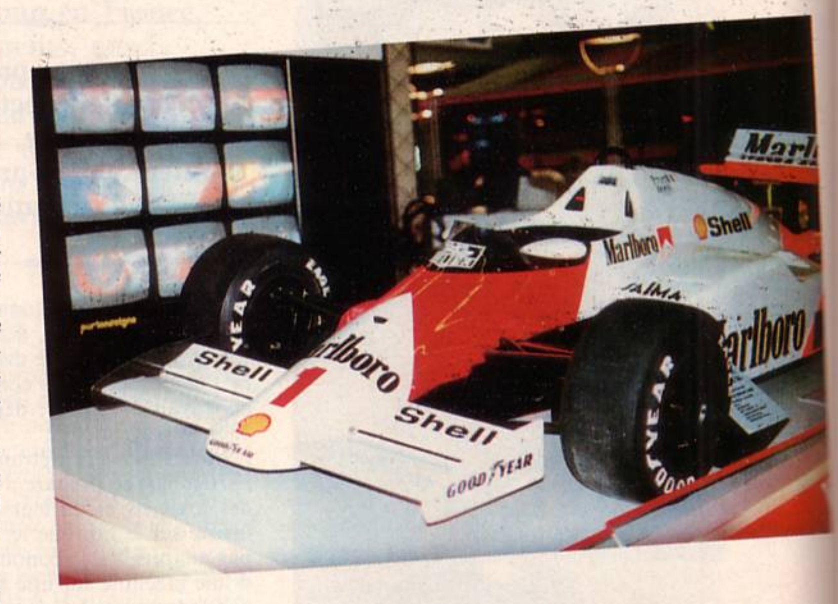


Rat Connection

*Les logiciels déjà édités par MBC sont des jeux et des utilitaires, pour le moment tous sur CPC. Parmi quelques titres, citons : **PLATEFORME**, un jeu d'arcade où le héros est le seul survivant de sa planète qui a été envahie par des monstres. **LE MANOIR DU COMTE FROZARDA** est une aventure puisant son inspiration dans le thème de Dracula. Des jeunes filles disparaissent et le joueur devra protéger sa propre fiancée. J'te dis pas la gueule de la belle-mère s'il échoue ! **JADE** est un utilitaire permettant de réaliser des jeux d'aventure. Il aide le joueur à créer son environnement et le scénario.*
***TRANSFORMATEUR 3000** permet le transfert de cassette à disquette ce qui est, il faut le reconnaître, un véritable casse-tête quand on possède un CPC et des logiciels protégés.*
*Sont en préparation **ULTRASON, RAT CONNECTION** (sur ST), **MARMELADE** (ST) et **LE MANOIR DE FROZARDA** (ST).*

UN SCENARISTE AUX MULTIPLES PASSIONS

La trentaine, une voix aux couleurs méridionales, François Coulomb est l'"homme" de Team Manager. Possesseur d'un CPC, très branché par tout ce qui peut se faire sur Mac, François ne connaissait rien au PC il y a un an.



Maintenant je peux tout vous dire" affirme-t-il lors de son entrevue avec l'équipe d'Arcades. Eh oui, c'est bien vrai ! François est l'un des ces hommes qui sait se lancer dans une nouvelle aventure en y apportant tout son savoir et toute son imagination. C'est ainsi qu'est né Team Manager. Fruit de la rencontre de **Pierre Fiastre** (créateur de Mediaware) et de l'un des responsables Philip Morris/Marlboro Europe, ce soft de simulation économique dans l'univers de la F1 est une belle réussite de production sponsorisée.

Dans cette affaire, Marlboro a contribué par son financement à la réalisation du soft, ainsi que par son excellente connaissance du milieu de la F1 : pensez donc, c'est depuis 1972 son cheval de bataille... (et avec quels cavaliers : Beltoise, Lauda, Prost...).

Quant à Mediaware, ils ont apporté leurs programmeurs, leurs graphistes et bien sûr... François Coulomb ! C'est lui qui a "pondu" le scénario, assuré le suivi du programme et même ajouté son grain de sel au graphisme.



La F1, avant Team Manager, il aimait bien... Sans plus... Il suivait, bien sûr, les grands prix télévisés, tout comme il suit la France en coupe du monde de foot : intéressé mais pas passionné.

Pourtant, depuis qu'il a planché sur Team Manager, il n'est pas rare de le rencontrer sur un circuit (GP de France ou Monaco par exemple, c'est vrai que ça n'est pas bien loin de Marseille...). Il peut même vous dire que Mac Laren a gagné les 5 derniers GP et que l'équipe totalise déjà 63 points pour la saison de championnat du monde. Tenez, il s'y est même fait des amis. Allez faire un tour dans les stands et vous le verrez en compagnie d'Anne Boisnard (chronométrice officielle en F1) et de Johnny Rives, journaliste à "l'Equipe".

A moins, à moins que François ne soit déjà reparti pour une autre aventure ! En effet, mon petit doigt m'a dit qu'il y avait pas mal de projets dans les murs de Mediaware (et bien sûr, François n'y est pas étranger !).

Pour tout vous dire, Mediaware a prévu une collection d'automne peu banale. Deux produits devraient faire leur sortie à la rentrée, à la fois en France et aux USA.

Eh oui ! Mediaware n'a pas de minces projets ! Le premier de ces softs (toujours sur PC et Mac), programmé par l'équipe qui avait pondu "Textor 4", est un jeu de simulation boursière. Mais attention, ici, pas question comme dans d'autres softs du genre, de gérer un portefeuille boursier, non, non...

La F1, avant Team Manager, il aimait bien... Sans plus...

Le jeu en question propose au joueur une dizaine de comportements différents. De Monsieur Anticipation (l'homme à battre) à Monsieur Dividende, tous les principaux types de parieurs sont repris. Au cours de cette aventure, il s'agira d'interpréter les données d'un journal et de guider son parieur jusqu'à la réussite (ou le krach boursier...).
Programmé par une junior entreprise parisienne, le second jeu, toujours dans le domaine de l'économie, est une simulation de création d'entreprise, tout à fait loufoque...
Pour ces deux softs, pas de sponsor cette fois, mais un nom : Paul Loup Sullitzer.
En effet, c'est sous la griffe du célèbre écrivain et financier que Mediaware lance sa nouvelle collection...
Et tous ces projets, devinez qui en assure le suivi et le bon déroulement ? François Coulomb, pardi ! Je vous l'ai déjà dit : "Il est partout !"...
Pourtant, malgré ses multiples occupations, il parvient tout de même à consacrer un peu de temps à ses loisirs.
C'est ainsi que François nous a appris qu'il avait chez lui un CPC et qu'il adorait les jeux d'aventure : ce n'est pas pour rien que nous l'avons qualifié de "scénariste aux multiples passions"...



Les fondateurs de MEDIAWARE : Pierre FIASTRE et Michel AVELINE

Quelques rappels sur la société Mediaware.

Créée en 1986, cette jeune société est d'une ambition sans pareil. Pas étonnant lorsque l'on sait que ses créateurs Pierre Fiastre et Michel Aveline ne sont autres qu'un polytechnicien et un publicitaire, éditeur de livres d'art...
Leurs projets : fabriquer des produits de qualité distribués en France et même à l'étranger.
Pour ce faire, ils ont su s'entourer de gens dynamiques et compétents.
En outre, une distribution assurée par VIF et par les FNAC leur a permis, dans un premier temps, de commercialiser "Team Manager" sans devoir créer leur propre système de distribution. Aujourd'hui, pour diffuser leurs produits outre-Atlantique (et peut-être même au Japon), ils sont à la recherche de contrats de distribution.
D'ores et déjà, nous pouvons leur faire confiance car rien ne semble arrêter ces battants...









INTERCEPTOR

Electronic Arts
Simulateur de vol

Septembre 1994. La tension Est-Ouest s'est accrue et les Russes n'hésitent plus à venir nous provoquer jusque sur nos côtes. Ce matin encore, un de nos pilotes a été abattu au large de San-Francisco. La base aéronavale d'Alameda est en alerte et nos F16 et F18 ont été dispersés jusque sur l'aéroport international de San Francisco. Au large, l'Enterprise croise et lance ses patrouilles de F18. En alerte 3 minutes, je reçois le message fatidique de décollage immédiat. Deux échos non identifiés viennent d'être repérés par le radar. Après avoir introduit mon code secret dans l'ordinateur de bord, je me retrouve aligné sur le port d'envol, prêt à subir le choc du catapultage, manche dans une main, l'autre sur la manette des gaz. Et c'est parti ! Pendant la montée, je suis sur mon scope radar la progression des appareils non identifiés. Complément d'information : ils ont descendu un de nos avions et le pilote est tombé en mer. Désormais, ma mission est double : intercepter les 2 Russes et larguer un caisson de secours au pilote abattu. Système d'armes paré, les Sidewinders sont armés. Le premier Mig apparaît à 2 heures. Calmement, fort de l'entraînement intensif que j'ai reçu, je le désigne comme cible à mes missiles. Feu ! Le Sidewinder gauche est parti. Vingt secondes après c'est l'explosion. Coup au but ! Aussitôt un signal retentit dans mon casque : je suis "accroché" par un missile infrarouge. Pas de panique. Je réduis la poussée et plonge vers le sol. Cinq mille pieds plus bas, j'enclenche la postcombustion et tire sur le manche puis réduis à nouveau. Leurré ! Le missile est leurré et vient exploser à quelques centaines de mètres pendant que je poursuis une boucle qui place le deuxième Mig dans ma ligne de tir. Désignation et tir du second Sidewinder manqué !

Eh ! Eh ! On ne peut pas réussir à tous les coups ! L'autre plonge aussitôt et je le suis. Ça me plairait de m'offrir un autre Mig 29. Au canon, je vais m'le faire au canon ! Il grossit dans mon collimateur : feu ! Et de deux. Au retour, ça va être la fête ! Une dernière formalité à remplir : guidé par la balise de détresse du pilote abattu, je passe à sa verticale et éjecte le caisson de survie. Reste assez de carburant pour un retour tranquille vers l'Enterprise. "Ghost Rider, pour un passage bas !" "Ah non, ça c'est dans Top Gun... et c'est réservé aux frimeurs ! Ici, on fait pas de cinoche et on apponte en silence. Enfin presque !

Denis

Un autre avis

Malgré un "mal de l'air" me rendant groggy des heures entières, malgré mes évidentes lacunes en navigation aérienne, j'ai passé un moment vraiment agréable aux commandes de mon F16. Bien sûr, je ne vais pas vous faire un cours sur les capacités techniques de ce simulateur, je n'y connais presque rien. En revanche, je peux vous dire que Béa et moi avons passé des heures à bord de notre F16 pour tenter de passer sous le Golden Gate Bridge, de suivre les cours de manœuvres : loopings, tonneaux, renversements ne sont plus pour nous des termes barbares (suffit de suivre le guide...). Evidemment, ce n'est pas toujours évident de rester derrière le leader à une vitesse constante. Bien souvent, nous avons évité de peu le crash en passant plein pot au ras de l'aile de ce brave instructeur. Là où nous avons excellé (ne soyons pas modestes !), c'est au décollage : un véritable jeu d'enfant (mais chacun sait qu'un jeu d'enfant n'est pas toujours sans danger...). Moi, je vous jure que ce week-end, j'embarque l'Amiga à la maison. Non mais sans blague, je ne vais tout de même pas me laisser abattre par un Mig russe ! Non mais... Pour tout vous dire, c'est la première fois que je suis branchée à ce point par un simulateur de vol. Sans doute parce que cette fois, on peut l'utiliser comme un jeu. Pas besoin de trois cents heures de vol pour l'aborder, ici on peut le prendre du côté ludique et ça c'est bien plus passionnant (malgré ce que peut en penser un passionné comme mon rédacteur en chef...). Si j'avais à noter Interceptor, c'est un 18 que je lui accorderais, d'abord pour son graphisme et son animation magnifiques, ensuite pour le son "comme dans un vrai" et puis parce qu'Electronic Arts a réussi un coup double : intéresser les passionnés d'aviation et "emballer" les joueurs. Belle performance...

Laurence.

Testé sur AMIGA

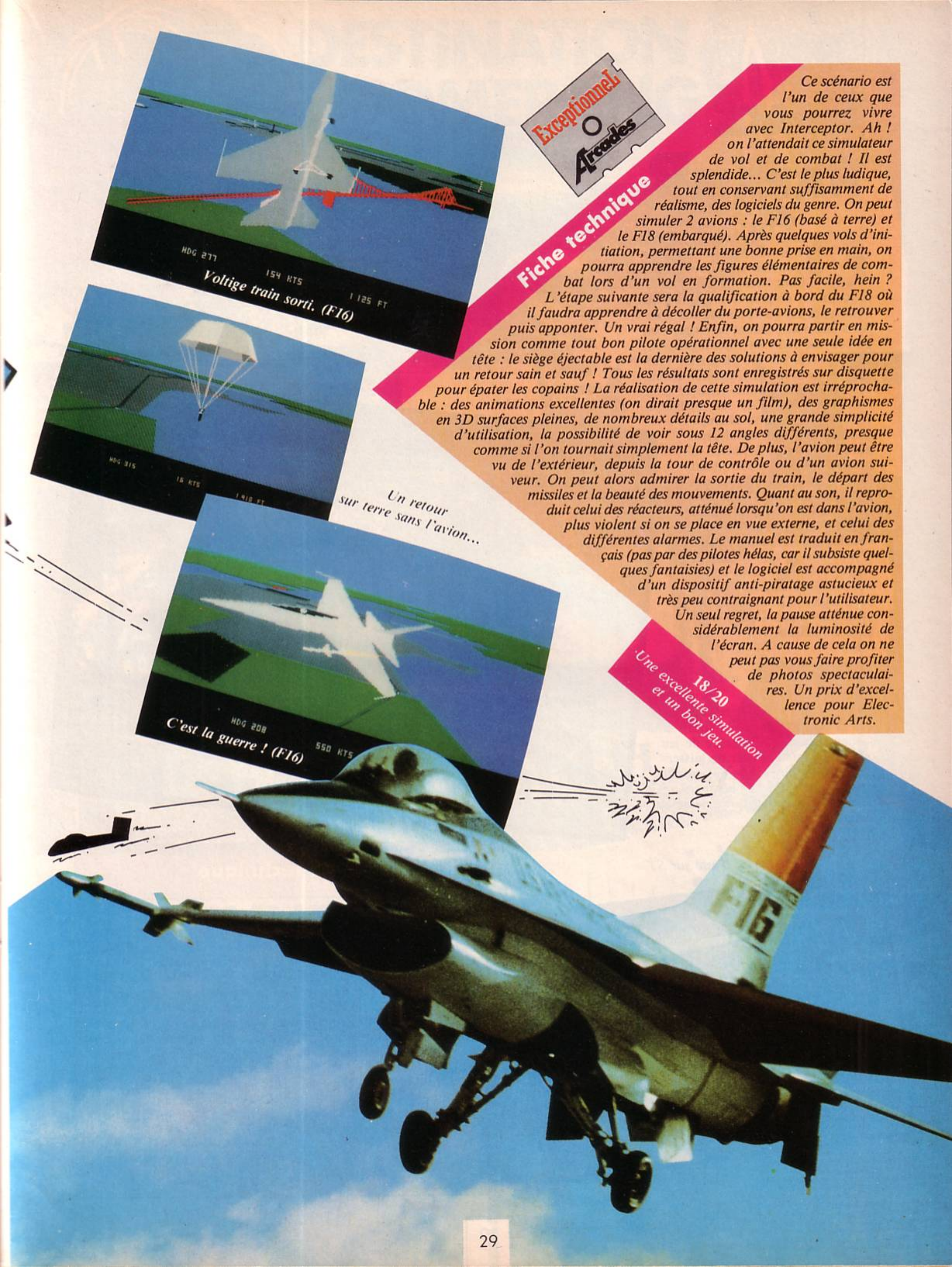


Appontage dans 10 secondes. (F18)

Attention au pont ! (F16)

Avant l'atterrissage. (F16)

Aligné, prêt à décoller. (F16)



Voltige train sorti. (F16)

Un retour sur terre sans l'avion...

C'est la guerre ! (F16)

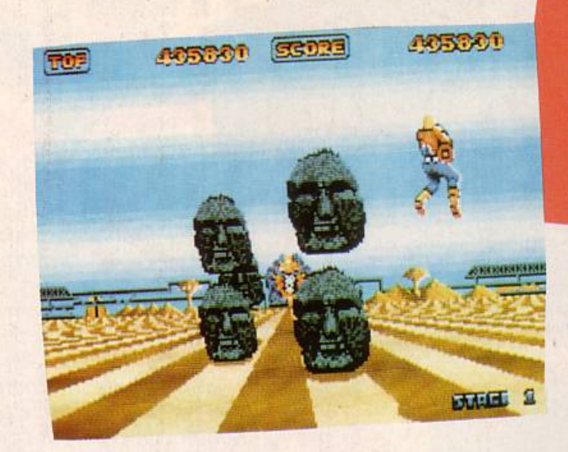
Ce scénario est l'un de ceux que vous pourrez vivre avec Interceptor. Ah ! on l'attendait ce simulateur de vol et de combat ! Il est splendide... C'est le plus ludique, tout en conservant suffisamment de réalisme, des logiciels du genre. On peut simuler 2 avions : le F16 (basé à terre) et le F18 (embarqué). Après quelques vols d'initiation, permettant une bonne prise en main, on pourra apprendre les figures élémentaires de combat lors d'un vol en formation. Pas facile, hein ? L'étape suivante sera la qualification à bord du F18 où il faudra apprendre à décoller du porte-avions, le retrouver puis apponter. Un vrai régal ! Enfin, on pourra partir en mission comme tout bon pilote opérationnel avec une seule idée en tête : le siège éjectable est la dernière des solutions à envisager pour un retour sain et sauf ! Tous les résultats sont enregistrés sur disquette pour épater les copains ! La réalisation de cette simulation est irréprochable : des animations excellentes (on dirait presque un film), des graphismes en 3D surfaces pleines, de nombreux détails au sol, une grande simplicité d'utilisation, la possibilité de voir sous 12 angles différents, presque comme si l'on tournait simplement la tête. De plus, l'avion peut être vu de l'extérieur, depuis la tour de contrôle ou d'un avion suiveur. On peut alors admirer la sortie du train, le départ des missiles et la beauté des mouvements. Quant au son, il reproduit celui des réacteurs, atténué lorsqu'on est dans l'avion, plus violent si on se place en vue externe, et celui des différentes alarmes. Le manuel est traduit en français (pas par des pilotes hélas, car il subsiste quelques fantaisies) et le logiciel est accompagné d'un dispositif anti-piratage astucieux et très peu contraignant pour l'utilisateur. Un seul regret, la pause atténue considérablement la luminosité de l'écran. A cause de cela on ne peut pas vous faire profiter de photos spectaculaires. Un prix d'excellence pour Electronic Arts.

18/20
Une excellente simulation et un bon jeu.

SPACE HARRIER

Elite
Arcade

Armé d'un canon portatif très efficace et nanti de pouvoirs magiques qui me font voler, je suis parti à la rescousse de gentils dragons dont l'existence est menacée par des créatures infâmes. Pendant ce temps, mon patron me croit en reportage ! Ah, cette double vie est fatigante, mais venons en au fait. Ici, dix-huit épreuves m'attendent pour nettoyer cette lointaine planète de ses mauvaises créatures. Rochers, champignons dangereux, cacahuètes géantes, statues, avions... la liste est longue. Il y en a sur terre et dans le ciel et toutes protègent un chef, dont l'existence et l'agressivité se révèlent en fin de chaque tableau.
Pour traverser ce pays plein d'embûches, j'ai trois vies et croyez-moi, c'est assez court. Fort heureusement, comme par magie, je peux les multiplier par trois. Est-ce pour autant suffisant ?
Marc



Note de service

Toute personne surprise en train de jouer à Space Harrier entre midi et deux sera de corvée de vaisselle pendant une semaine.

Le Directeur
S.F.





Un autre avis

Super, le Space Harrier. Dommage que la commande par la souris soit si mauvaise. C'est le genre de jeu qu'il vaut mieux éviter de laisser traîner entre les mains des enfants, sinon ils ne feraient plus leurs devoirs. Salut, faut qu'je passe au 7ème tableau !
Béa

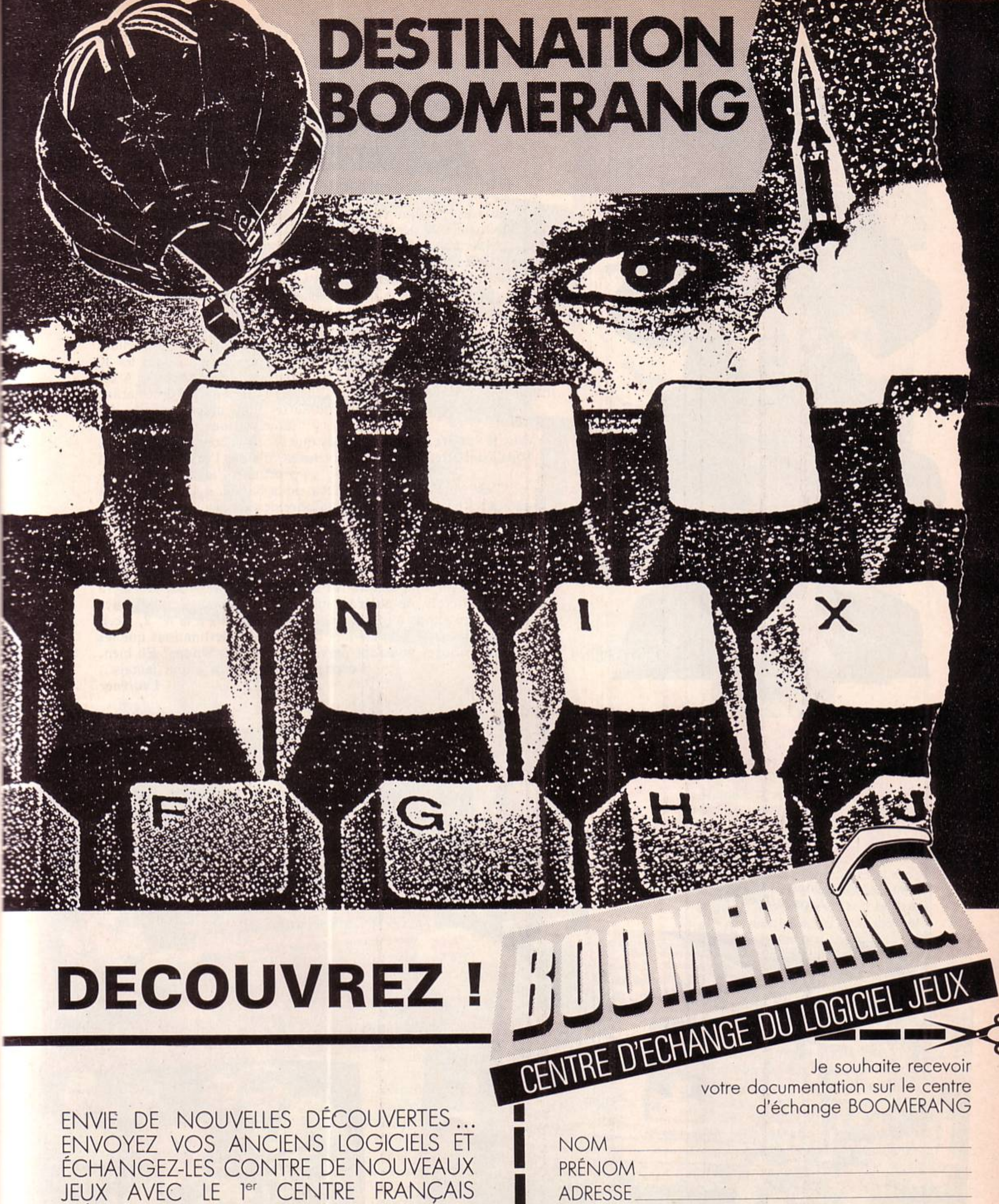
Testé sur ST



Fiche technique

Bravo, Elite ! Cette adaptation du coin-op de Sega est une réussite. Déjà sur la console, le jeu était attrayant. Sur ST, l'animation gagne en rapidité et le graphisme en finesse avec d'excellents effets 3D. Rapide, il l'est trop peut-être, surtout que l'utilisation de la souris pour commander le guerrier n'est, à mon avis, pas un bon choix. Les appuis successifs sur les poussoirs sont fatigants. De plus, leur réponse est assez lente. En ce qui me concerne, j'aurais préféré un bon joystick. Enfin, les programmeurs l'ont voulu ainsi. Tiens, au fait, on retrouve un certain Pascal Cuisset dans l'équipe. Alors, passé chez les British ? Autre concession à la rapidité : l'écran est amputé de 2/3 de sa surface. Malgré cela, Space Harrier va faire un tabac sur ST. Musique, bruitages, sons digitalisés : toutes les conditions sont réunies. Y compris la sauvegarde du tableau des scores. La meilleure conversion du coin-op Space Harrier.

16/20
Rapide, coloré et fidèle à l'original.



DECOUVREZ !

ENVIE DE NOUVELLES DÉCOUVERTES... ENVOYEZ VOS ANCIENS LOGICIELS ET ÉCHANGEZ-LES CONTRE DE NOUVEAUX JEUX AVEC LE 1er CENTRE FRANÇAIS D'ÉCHANGE DU LOGICIEL DE JEUX. RENVOYEZ VITE LE COUPON CI-JOINT.

Je souhaite recevoir votre documentation sur le centre d'échange BOOMERANG

NOM ____________________
PRÉNOM ____________________
ADRESSE ____________________
CODE POSTAL __________ VILLE __________

Matériel utilisé : AMSTRAD CPC ☐
COMMODORE 64 ☐ ATARI ST ☐

BOOMERANG B.P. 585 74054 ANNECY CEDEX



Bien installés dans notre fauteuil de cinéma, un cornet de pop corns dans la main droite, une glace dans la main gauche, nous attendons avec impatience le lever du rideau. Pour une fois, nous nous sommes accordés un après-midi de loisir. Au programme : ciné et rigolade avec les Three Stooges.

Ça y est, les lumières se sont éteintes et tandis que nos yeux s'habituent à la pénombre, apparaît à l'écran le générique de... oh !.... Mais non... On a encore dû se tromper de salle... Ce n'est pas "Defender of the Crown" que l'on veut voir... Tiens, voilà que nos trois héros, Moe, Larry et Curly montrent le bout de leur nez tout au coin de l'image. Ouf ! On ne s'est pas planté.

Hum, le générique à l'air sympa, la musique ressemble à celle d'une parade de cirque : ça promet !

Hélas, voici qu'un affreux banquier menace de fermer l'orphelinat si la brave dame qui s'en occupe ne se procure pas, dans les 30 jours, la somme nécessaire aux réparations du bâtiment. A cet instant, la musique, semblable à celle des scènes tristes de Charlot, Buster Kea, Harold Lloyd ou autres films muets, arrache des larmes à tous les spectateurs.

Mais le sourire revient vite, dès que les trois compères décident, sous l'œil attendri de trois corbeaux, d'aider l'orphelinat en lui procurant l'argent nécessaire.

C'est Moe, le chef incontesté de la bande, qui va diriger les manœuvres en choisissant sur un plan de Stoogeville, la première destination du trio.

Pour gagner de l'argent, ils se feront tantôt engager dans un restaurant, tantôt participeront à un match de boxe, etc.

Reprenant le thème d'une fanfare burlesque, ces scènes se succèdent les unes aux autres sans laisser de répit au joueur (à condition, toutefois, de posséder un double drive, sinon, vous allez perdre votre temps à passer de la disquette n° 1 à la n° 2, etc.). C'est grâce à votre habileté lors du choix des destinations que les Three Stooges pourront parvenir à leur fin. Sinon ? Eh bien, l'orphelinat disparaîtra à tout jamais...

Laurence

the THREE STOOGES

Cinemaware
Arcade/Aventure



Un autre avis

On l'attendait depuis longtemps. Sa présentation au CES de Las Vegas nous avait mis l'eau à la bouche. "The Three Stooges" est arrivé... Tout dans ce jeu a été soigné comme pour en faire une sorte de super production cinématographique. L'humour est présent à chaque saynète et le jeu se traduit en fait par une succession de petites épreuves qui seront commandées un peu par le hasard et beaucoup par les réflexes du joueur. En effet, le fil conducteur passe par un aiguillage composé de 5 cases et d'une main qui se promène très rapidement au-dessus. En l'arrêtant au bon moment, on accède à l'un des différents jeux : course contre la montre dans la rue, bataille de tartes à la crème, poursuite dans l'hôpital, etc. Hélas, le rythme essoufflant du jeu est entrecoupé par de nombreux accès disque. Seuls les possesseurs de 2 lecteurs profiteront pleinement de cet aspect... La part laissée au hasard lors de "l'aiguillage des jeux" finit aussi par être un peu lassante. En fait l'intérêt de l'ensemble n'est pas évident ; par contre, la réalisation est excellente et on aura plaisir à posséder ce jeu, ne serait-ce que pour montrer aux copains ce que l'on peut faire avec un Amiga.
Denis

Testé sur AMIGA

Fiche technique

Même si ce soft ne présente qu'un intérêt assez limité, il fait partie des plus chouettes logiciels que j'aie jamais vus.
Le graphisme, dans lequel se mêlent images digitalisées et dessins animés, est d'un excellent tonneau. L'animation est très réussie et s'harmonise à merveille avec la musique et les bruitages.
Parfois, le joueur devra choisir l'une des 3 réponses proposées pour une question ; c'est pourquoi le livret d'accompagnement devra être lu avant même de charger le jeu.
En outre, un bon joystick sera un atout incontestable pour le bon déroulement du jeu (scènes d'arcades et choix d'options).
Alors, dépêchez-vous de retrouver ces trois héros de court-métrages : vous ne regretterez pas votre choix...

17/20
Une superbe réalisation en hommage à l'un des plus célèbres trios du grand écran.

THE GREAT GIANA SISTERS

Rainbow Arts
Arcade

Vé ! La Pitchoune ! Mais c'est qu'elle n'a peur de rien la minette... Et vlan, un hibou écrasé. Et hop, par dessus le précipice... Attention, les aminches, voilà Maria... Rangez-vous, scorpions, abeilles, bestioles en tout genre, la nana elle est complètement speedée... Si vous voulez savoir à quoi elle ressemble, c'est facile : y'a qu'à imaginer une punk complètement hirsute, avec des cheveux électriques. On dirait qu'elle s'est coiffée avec une poignée de pétards ! Et puis, si ça vous dit d'en apprendre un peu plus sur le jeu, c'est encore plus facile : suffit d'imaginer Mario Bross déguisé en nana, sautant, courant de rocher en rocher, de mur en ascenseur. Pour les rochers, des carrés de chocolat ; pour certains obstacles, des bobines de fil, etc.

The Great Giana Sisters, c'est plein de surprises. Tenez, par exemple, le passage du tableau 3 au 6 : facile, y'a qu'à demander à Benoît.
Dès le quatrième essai, il a découvert le truc ! Et puis pour le crocodile du 12ème tableau, il faut attendre le bon moment et courir par dessous...

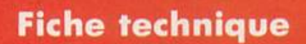
Tiens, au huitième et au douzième tableau, la musique devient plus rock, c'est marrant, c'est un peu moins rengaine.

De toute façon, c'est un jeu génial.

La preuve : lorsque l'on a voulu prendre les photos, une énorme mouche est venue se coller sur l'écran pour nous montrer qu'elle aussi, ça lui plaisait.

Laurence et Benoît.

Testé sur AMIGA



Fiche technique

Très proche de Mario Bross, ce jeu est de loin le meilleur du genre. De la musique aux couleurs, rien n'a été oublié. Le scrolling est parfait, très fluide, l'animation possède bien des atouts : votre Giana (ou Maria) peut sauter très haut et sait orienter ses bonds, les objets ennemis ont des mouvements propres à leur espèce. Les premiers tableaux sont faciles mais arrivé au huitième, on commence à éprouver de sérieuses difficultés (qui ne feront que croître avec la progression dans les tableaux supérieurs).
Les décors varient d'une scène à l'autre tout en reprenant certains détails de la précédente. Ainsi, vous pourrez facilement établir une stratégie dès le changement de tableau.
Bon, je ne vous en dis pas plus, vous le verrez dès que vous posséderez ce soft.
Et puis pour les vies infinies et les petits trucs déjà découverts, il y a de fortes chances pour que vous les trouviez dans Mayday d'un prochain numéro alors... patience !

16/20
C'est mignon et très bien réalisé.

GAUNTLET II

US Gold
Arcade



Thor, thyra, Questor et Merlin vont pouvoir reprendre du service ! Après avoir vaincu les monstres des donjons de "Gauntlet", après avoir survécu aux dangers des "Deeper Dungeons", nos quatre héros se retrouvent plongés dans de nouvelles aventures.

Les caractéristiques des personnages sont différentes et complémentaires : plus vous serez nombreux à jouer, meilleures seront vos chances de survie ! Thor le guerrier a pour lui sa puissance de tir, sa force au corps à corps, mais son armure est faible et l'utilisation de la magie n'est pas son fort. Thyra la walkyrie est protégée par son bouclier et son épée fait des ravages. Questor l'elfe, s'il est moyen au corps à corps, se rattrape en magie. Quant à Merlin, la sorcellerie est son domaine et ses missiles de feu sont mortels. Les ennemis qu'ils auront à affronter disposent de caractéristiques aussi diversifiées : bien les connaître est un plus non négligeable ! De nombreux objets parsèment les salles du château : certains sont bénéfiques, d'autres beaucoup plus méchants.

Mais trêve de conseils, allez ! Que la bienveillance d'Odin vous accompagne.

Stéphane

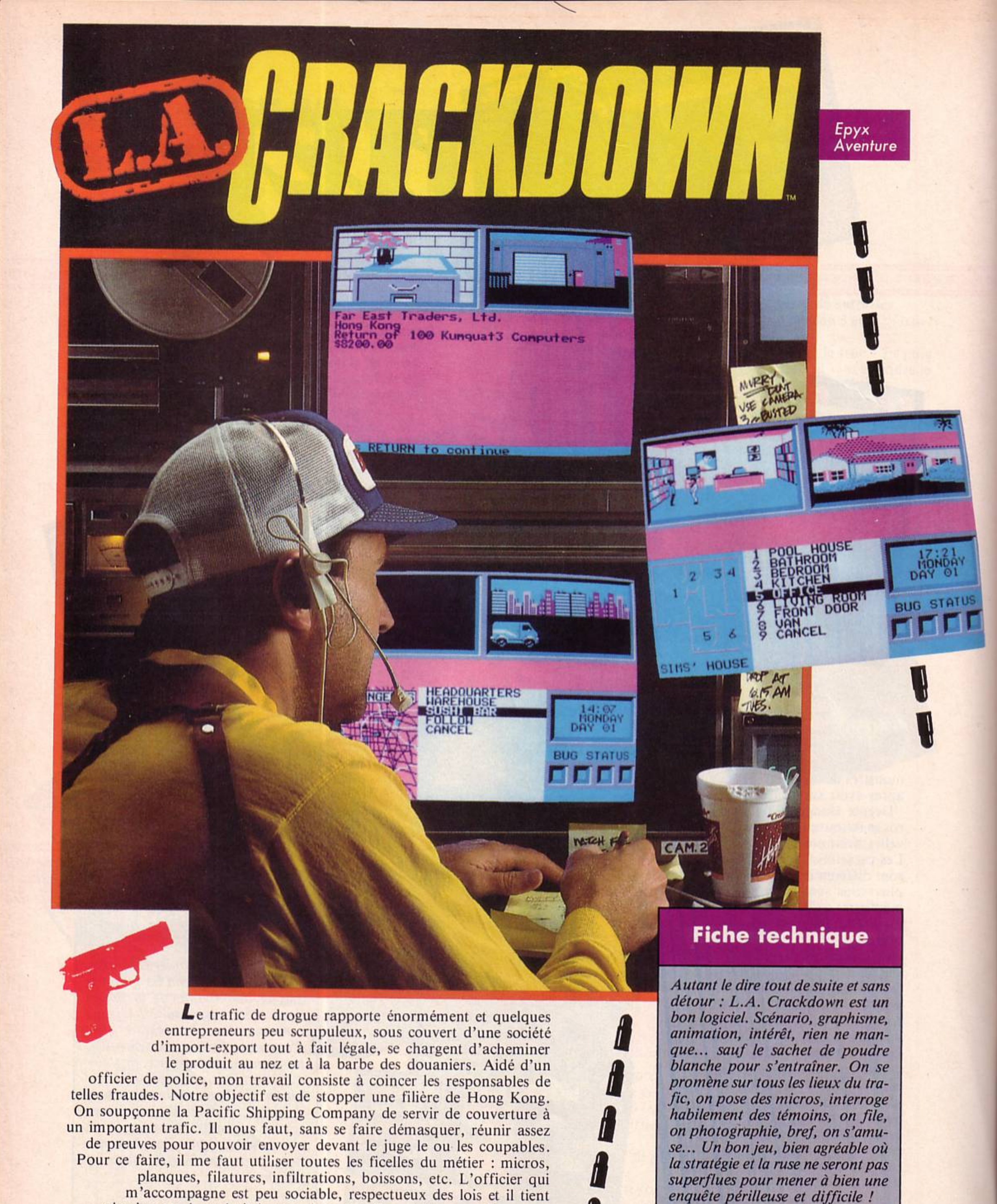
Testé sur ST

Fiche technique

Digne suite du premier Gauntlet, cette version reprend les graphismes et l'animation de la précédente : c'est pas mal ! Les sons sont digitalisés (bruitages et voix d'outre-tombe !) et il est possible, moyennant une interface, de jouer à quatre simultanément !
Sinon, quelques nouveautés tout de même : monstres inédits encore plus méchants, nouveaux objets et nouveaux pouvoirs pour nos héros : ça va chauffer dans les chaumières.

14/20

C'est p'têt pas très intelligent mais ça défoule ; et comme dit l'autre, plus on est de fous, plus on rit !



Epyx
Aventure

Le trafic de drogue rapporte énormément et quelques entrepreneurs peu scrupuleux, sous couvert d'une société d'import-export tout à fait légale, se chargent d'acheminer le produit au nez et à la barbe des douaniers. Aidé d'un officier de police, mon travail consiste à coincer les responsables de telles fraudes. Notre objectif est de stopper une filière de Hong Kong. On soupçonne la Pacific Shipping Company de servir de couverture à un important trafic. Il nous faut, sans se faire démasquer, réunir assez de preuves pour pouvoir envoyer devant le juge le ou les coupables. Pour ce faire, il me faut utiliser toutes les ficelles du métier : micros, planques, filatures, infiltrations, boissons, etc. L'officier qui m'accompagne est peu sociable, respectueux des lois et il tient absolument à ses huit heures de sommeil quotidiennes. Comment voulez-vous travailler dans de telles conditions ? Voilà que les flics se mettent à penser ! Encore une institution qui tombe...

Yanick *Testé sur PC*

Fiche technique

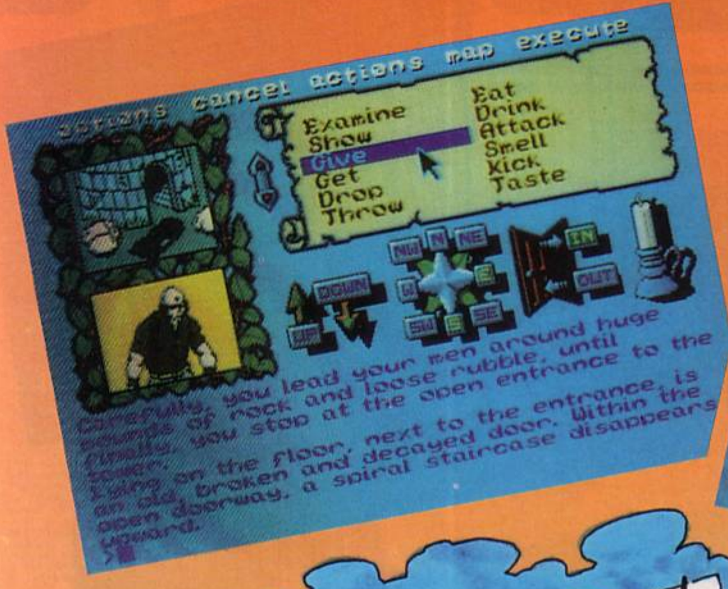
Autant le dire tout de suite et sans détour : L.A. Crackdown est un bon logiciel. Scénario, graphisme, animation, intérêt, rien ne manque... sauf le sachet de poudre blanche pour s'entraîner. On se promène sur tous les lieux du trafic, on pose des micros, interroge habilement des témoins, on file, on photographie, bref, on s'amuse... Un bon jeu, bien agréable où la stratégie et la ruse ne seront pas superflues pour mener à bien une enquête périlleuse et difficile !

16/20

J'avais envie de mettre une bonne note...

LEGEND OF THE SWORD

Silicon Software - Rainbird
Aventure





Attablé avec vos cinq compagnons d'armes dans une modeste taverne du port où la Slamot, célèbre bière locale, coule à flot, vous gardez les yeux rivés sur l'océan, sur le galion "Lady Juville" qui demain vous mènera vers l'île d'Anar. Les courageux guerriers choisis par le roi Darius pour vous accompagner n'arrivent pas à vous dérider, malgré l'effet euphorisant de l'alcool. Vos pensées sont obscurcies par ces centaines d'hommes que vous avez vu massacrer par l'infâme sorcier Suzar ; vous songez aussi à la mission qui désormais vous incombe. "Suzar le Maléfique doit tomber !", vous êtes-vous juré. Et vous avez trouvé le moyen : les Légendes relatées dans les "Chroniques d'Anar" ont redonné espoir à toute la population : 'L'Epée et le Bouclier vaincront le Mal".

Ces simples mots ont décidé le roi Darius : vous qui aviez déjà par une fois échappé à Suzar étiez tout désigné pour cette tâche. Le "Lady Juville" vous conduirait en terre d'Anar, contrée inexplorée où les légendes situent la cache de l'Epée et du Bouclier, et de vous seul dépendrait la suite du périple : l'avenir de tout un peuple entre vos mains.

De vous seul ? Pas tout à fait, pour être exact : les cinq héros qui vont vous seconder ne sont pas des sous-fifres ! Pagan, Belar, Daville, Cornilius, Borgalius... Qui parmi eux est le plus brave ? Vous seriez bien en peine de répondre. En tout cas, ils supportent la Slamot avec une égale endurance !

Au bout de la table, vous demeurez sombre. Qui ne le serait devant une entreprise d'une telle difficulté ? Vos compagnons semblent insouciants, mais peut-être n'est-ce là qu'une apparence. Ce soir, contrairement à l'habitude, ce ne sont pas les hauts faits d'armes qui alimentent la conversation, mais des histoires étranges de défaites et de maléfices...

La nuit s'achève. Après vingt (ou plus) tournées de Slamot, les idées se brouillent et les membres ne sont plus très sûrs. Il ne reste plus que vous dans la taverne quand le patron s'approche : "Allez, dehors ! Vous êtes tous interdits de séjour, maintenant !" plaisante-t-il. "A la prochaine fois !" répond Pagan sur le même ton. "S'il y a une prochaine fois..." pensez-vous sombrement.

Testé sur Atari ST **Stéphane**

Fiche technique

Sur un scénario classique d'heroic fantasy (qui a maintes fois fait ses preuves) Rainbird nous présente un jeu d'aventure de bonne facture, hélas réservé pour l'instant aux anglicistes, seule la documentation (par ailleurs bien faite, accompagnée d'un petit recueil de nouvelles) ayant été traduite.
Utilisant à la fois le clavier et la souris, le jeu est facile d'accès et plutôt agréable à utiliser. L'analyseur de syntaxe a été assez travaillé : il comprend les noms collectifs (all, everything), la notion d'exception, les actions multiples,... Quelques fonctions améliorent l'ergonomie du logiciel : choix des couleurs d'encre et de papier, sauvegarde temporaire en RAM, cartographie automatique,...
Le point faible du logiciel : les graphismes sont MINUSCULES !!! Ils sont isolés dans deux petites fenêtres en haut de l'écran, et n'ont pas la taille méritée par tout bon jeu d'aventure graphique. La carte en couleurs rectifie un peu le tir, mais pas totalement !

13/20
Un jeu intéressant, pas révolutionnaire, mais qui sait captiver tout au long de la partie.

HOPPING MAD

Elite Software
Arcade



Trois heures du matin, je me lève, pourquoi se lever à cette heure ? Les éditions SORACOM n'en exigent pas tant, c'est dur, mais quand même pas à ce point ! La raison de ce comportement illogique est très simple : Hoppin'Mad. Ce jeu est dément et fait preuve d'originalité (ce qui est une habitude chez Elite). Le jeu en lui-même est très simple, vous guidez quatre boules de caoutchouc qui rebondissent (heureusement !) et qui doivent crever des ballons tout en évitant les obstacles placés malicieusement afin que votre partie soit la plus courte possible (on s'en serait douté, pour qui il se prend celui-là !). Le scénario ou plutôt les décors et les ennemis changeront, en particulier au niveau 3 où vous serez sur la banquise et devrez éviter de tomber dans les trous, personnellement, je n'atteinds que le niveau 5 tandis que mon fidèle serviteur Benoît (Beubeu pour les intimes) ne parvient qu'au tableau 2 (et pas à tous les coups encore !). Votre seule défense contre les ennemis est de... les éviter ! On ne peut qu'encourager Elite à continuer dans cette voie.

Raphaël

Un autre avis

Moi, c'est Beubeu, je n'aime pas les jeux niais, celui-ci en l'occurrence. Je peux également signaler que le décor de fond du premier tableau ressemble étrangement à celui de Wonder Boy, l'approche est assez lente (N.D. Raphaël : c'est toi qui est nul !), le graphisme est médiocre, je mettrai comme note 11/20 car c'est un petit jeu.

Testé sur CPC

Fiche technique

Le graphisme est très moyen et fait penser au Spectrum (beurk !), l'animation est assez bonne et le scrolling un tout petit peu saccadé est correct, le son est plus que moyen mais il y a une très bonne musique d'accueil assez entraînante, l'approche est assez rapide à mon goût, l'ergonomie est parfaite (joystick ou trois touches), l'intérêt est indiscutable et l'originalité aussi.

15/20

Un bon jeu, aurait obtenu plus avec de meilleurs graphismes.



STARSOFT

LES LOGICIELS 4 ÉTOILES.

MINITEL
– 10 % SUR TOUS NOS PRODUITS !
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR

- DES NOUVEAUTES CHAQUE JOUR SUR TOUTES MACHINES
- LES HITS-PARADES PAR ORDINATEUR
- DES LISTES DE TITRES SELECTIONNES
- DES PROMOTIONS A PRIX ECRASES
- LA MESSAGERIE
- LA RUBRIQUE INFORMATIONS
- PASSEZ VOS COMMANDES PAR MINITEL ET GAGNEZ 10 % !!

STARSOFT - *S.A.R.L. au capital de 50.000 francs*

MINITEL 10 %

JUILLET ET AOUT : FRAIS DE PORT = 0 F

AMSTRAD

* NOUVEAUTES

* 6-PACK VOL. 3	95 F	145 F
ADVENCED ART STUDIO		259 F
ADVENCED MUS. SYSTEM		325 F
ALBUM UBI	169 F	205 F
ARCADE ACTION	109 F	189 F
ARCADE FORCE FOUR	99 F	215 F
ARKANOID 2	99 F	159 F
* ARTIC FOX	149 F	169 F
ASTERIX CHEZ RAHAZADE		205 F
* BARD'S TALE	149 F	199 F
* BEYOND THE ICE PALACE	99 F	139 F
BLOOD VALLEY	115 F	159 F
BOB MORANE (Jung. ou Chevalerie ou S.F.)	235 F	239 F
BUBBLE BOBBLE	95 F	159 F
BUGGY BOY	85 F	145 F
CALIFORNIA GAMES	115 F	159 F
CHAIN REACTION	95 F	149 F
CHAMPIONSHIP SPRINT	99 F	159 F
CHARLIE CHAPLIN	99 F	159 F
CONSPIRATION	149 F	195 F
CORPORATION	105 F	159 F
CRASH GARRET		209 F
CRAZY CARS	129 F	165 F
CYBERNOID	99 F	135 F
DEFI AU TAROT		169 F
ENLIGHT. DRUID II	95 F	159 F
* E.X.I.T.	135 F	175 F
FER ET FLAMME		265 F
GABRIELLE	119 F	155 F
GAUNTLET II	115 F	165 F
GEE BEE AIR RALLY	105 F	159 F
GOLD HITS III	109 F	189 F
GOLDEN 7		135 F
GOTHICK	105 F	169 F
GUNSMOKE		149 F
HAN D'ISLANDE		199 F
HURLEMENTS		159 F
IKARI WARRIORS	99 F	129 F
* IMPOSSIBLE MISSION II	99 F	149 F
JINXTER		199 F
KARNOV	105 F	159 F
L'AFFAIRE SANTA FE		199 F
L'ANGE DE CRISTAL	139 F	215 F
L'ANNEAU DE ZENGARA	135 F	175 F
L'ARCHE DU CAPIT. BLOOD		219 F
L'ŒIL DE SET	135 F	175 F
LA CH. DE GROTEMBURG	125 F	159 F
LA COLLECTION KONAMI	99 F	189 F
LA GUERRE DES ETOILES	99 F	145 F
LE JEU DU ROY	105 F	169 F
* LE MESSIE (Compil. intégral)		389 F
LE MAITRE DES AMES		175 F
LE MANGE-CAILLOUX	99 F	155 F
LA MARQUE JAUNE	265 F	265 F
LA PANTHERE ROSE	125 F	195 F
* LAZER TAG	99 F	159 F
LES GEANTS D'ARCADE	109 F	189 F
LES GREEMLINS	105 F	189 F
LES PASS. DU VENT I ou II	259 F	259 F
LES PRIVES	145 F	195 F
LES RIPOUX	109 F	169 F
M'ENFIN (G. Lagaffe)	135 F	175 F
MASQUE PLUS		175 F
MINIPUT	109 F	169 F
* NEBULUS	109 F	169 F
NIGEL MANSELL	109 F	185 F
OUT RUN	105 F	159 F
OXPHAR		209 F
* PEGASUS	169 F	209 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	125 F	159 F
PIRATES		159 F
PLATOON	89 F	129 F
POWER PLAY	105 F	159 F
PREDATOR	109 F	159 F
PROFESSION DETECTIVE		249 F
QIN		259 F
QUAD	145 F	195 F
RAMPAGE	99 F	159 F
ROLLING THUNDER	109 F	159 F
SIDE ARMS	99 F	149 F
SPACE RACER	145 F	189 F
SPY VS SPY TRILOGY	109 F	169 F
SUPER HITS N° 2 (Océan)	119 F	165 F
SUPER STAR SOCCER	105 F	155 F
TEN GREAT GAMES II	115 F	
TETRIS	99 F	145 F
THE ARCHON COLLECTION	149 F	199 F
* THE FURY	NC	NC
THE HUNT OF RED OCTOBER	145 F	179 F
TOP 10 ELITE	99 F	149 F
TRESORS D'US GOLD	115 F	159 F
TRIVIAL POURSUIT 6000		285 F
TRIVIAL POURSUIT 3000	195 F	
FICHIER SUP. TP 3000	115 F	
* TROUBADOURS (jeu éduc.)	175 F	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	95 F	149 F
* V 2		165 F
VAMPIRE EMPIRE	125 F	195 F
VENON STRIKES BACK	99 F	149 F
VIXEN	109 F	169 F

ATARI ST

UTILITAIRES

ADVENCED ART STUDIO	245 F
BECKER TEXT	675 F
CALCO ou DATA ou TEXTOMAT	369 F
CALCOMAT PLUS	699 F
COMPILATEUR GFA BASIC	285 F
DEGAS ELITE	285 F
EMULATOR PC DITTO	785 F
FIRST WORD PLUS	995 F
GFA BASIC	385 F
INTERPRETEUR C	389 F
LATTICE C	895 F
LE REDACTEUR	475 F
MUSIC STUDIO	345 F
MUSIC CONSTRUCTION SET	279 F
PROFIMAT	425 F
SUPERBASE	849 F
SUPERBASE PRO	2.295 F

LIVRES

102 PROGRAMMES POUR ST	159 F
BIBLE DU 520 ST	199 F
BIEN DEBUTER AVEC LE ST	139 F
FLIGHT SIMULATOR CO-PILOT	160 F
GRAPHISME EN 3 D	179 F
GRAPHISME EN GFA	235 F
LE LIVRE DU GFA	199 F
LIVRE DU GEM GFA-ASS.	185 F
LIV. DU LECT. DE DISK ATARI	179 F
LIV. DU LECT. DE DISK + DISK	299 F
PEEKS ET POKES DU ST	139 F
PROGRAM. EN BASIC SUR ST	195 F
PROG. EN ASS. 68000 SUR ST	145 F
SOS BASIC GFA	145 F

JEUX

ALBUM EPYX	229 F
AMERICAN POOL	115 F
* ARMAGEDON	NC
* ASTRO 2001 (Astronomie)	489 F
* B 24	NC
* BAD CAT	199 F
BALANCE OF POWER	215 F
BARD'S TALE	279 F
BATTLE SHIPS	149 F
* BEYOND THE ICE PALACE	175 F
BLACK LUMP	209 F
BLUE WAR 3	235 F
* BOB MORANE : OCEAN	199 F
BOBO	249 F
BUBBLE GHOST	185 F
BUGGY BOY	199 F
CAPTAIN AMERICA	199 F
CARRIER COMMAND	259 F
CHESS MASTER 2000	239 F
* COLONIAL CONQUEST	299 F
CRASH GARET	249 F
CRAZY CARS	229 F
DEFENDER OF THE CROWN	269 F
DEFLECTOR	199 F
DEJA VU	299 F
DONJON MASTER	259 F
ENDURO RACER	189 F
* EXPLORA	335 F
* EXTENSOR	125 F
* FER ET FLAMME	299 F
FLIGHT SIMULATOR II	345 F
* FOUNDATIONS WASTE	239 F
* G.I.G.N. (Opération Jupiter)	199 F
* GAUNTLET II	199 F
GOLDRUNNER 2	199 F
GUNSHIP	245 F
* HOLLYWOOD POCKER	105 F
IKARI WARRIORS	149 F
IMPOSSIBLE MISSION II	335 F
INDY 500	145 F
* IRON LORD	289 F
IZNOGOUD	245 F
* KING OF CHICAGO	NC
KNIGHTMARE	209 F
L'AFFAIRE	235 F
L'ANGE DE CR. (s. CRAFTON)	229 F
* L'ANNEAU DE ZENGARA	249 F
L'ARCHE DU CAP. BLOOD	285 F
* L'ŒIL DE SET	249 F
* LE MAITRE DES AMES	249 F
* LEATHERNECK	205 F
* LEGEND OF SWORD	
LES PASS. DU VENT N° 1 ou 2	269 F
* LORD OF CONQUEST	199 F
MACH III	199 F
MANHATTAN DEALER	255 F
MANOIR DE MORTEVILLE	175 F
MASQUE PLUS	249 F
* MASTERS OF THE UNIVERSE	199 F
OBLITERATOR	269 F
OUT RUN	199 F
* PEUR SUR AMYTIVILLE	259 F
PHANTASIE III	269 F
* PLAYHOUSE STRIPPOCKER	145 F
PREDATOR	265 F
* QIN	299 F
* QUESTRON II	NC
RETURN TO GENESIS	215 F
* REVENGE II	105 F
ROLLING THUNDER	195 F
SAPIENS	195 F
* SCREAMING WINGS	159 F
* SHILOH	NC
* SHUFFLEBOARD	115 F
* SINBAD	NC
SLAP FIGHT	215 F
SPACE QUEST II	269 F
SPACE RACER	199 F
SPITFIRE 40	255 F
* ST WARS	259 F
* STAC	399 F
* STARFLEET	249 F
* STELLAR CRUSADE	NC
TETRIS	199 F
TEST DRIVE	265 F
* THE ENFORCER	145 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	245 F
* THUNDERCATS	
* TIME AND MAGIK	209 F
* TOP GUN	159 F
* TRANTOR	189 F
TRIVIAL POURSUIT	279 F
U.M.S.	265 F
UNINVITED	255 F
VAMPIRE EMPIRE	215 F
* VIXEN	195 F
VOY. AU CENT. DE LA TERRE	235 F
VOYAGER 10	285 F
WAR GAMES CONST. SET	199 F
WARHAWK	125 F
* WARSHIP	NC
WESTERN GAMES	249 F
* ZOMBI	199 F

APPLE II
APPLE GS
MACINTOSH
ATARI 2600
ATARI XE-XL
SEGA
SPECTRUM

CONSULTER NOTRE CATALOGUE OU NOTRE SERVEUR MINITEL

AMIGA

ARCADES CLASSIQUES	225 F
AARGH	209 F
BAD CAT	199 F
BARD'S TALE II	249 F
BARBARIAN (Palace)	179 F
BATTLE SHIPS	199 F
BMX SIMULATION	169 F
BUBBLE GHOST	249 F
CAPONO	339 F
CLEVER AND SMART	249 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F
DELUXE PAINT II	765 F
EXPLORA	335 F
EXTENSOR	135 F
FERRARI FORMULA ONE	259 F
FLIGHT PACK 737	105 F
GARRISON 2	249 F
GAUNTLET	275 F
GEE BEE AIR RALLY	215 F
HOLLYWOOD POCKER	105 F
INDY. 500	155 F
JET	399 F
JINKS	265 F
KING OF CHICAGO	325 F
LA GUERRE DES ETOILES	219 F
MACH III	219 F
MANHATTAN DEALER	259 F
OBLITERATOR	275 F
PASSAGERS DU VENT N° 1 + 2	299 F
PLAYHOUSE STRIPPOCKER	165 F
POWER PLAY	209 F
RETURN TO ATLANTIS	199 F
ROCKET RANGERS	299 F
SARGON III	345 F
SKY FOX II	199 F
SPACE RACER	189 F
STAR FLEET	249 F
STELLAR CONFLICT	355 F
THE THREE STOOGES (F)	299 F
THEXDER	295 F
TIME AND MAGIK	209 F
VAMPIRE EMPIRE	249 F
VOYAGE AU CENT. DE LA TERRE	249 F
WESTERN GAMES	249 F
WIZBALL	265 F

COMMODORE

6-PACK VOL. 3	105 F	169 F
APOLLO 18	125 F	189 F
ARKANOID 2	99 F	149 F
ARTIC FOX	109 F	175 F
BARD'S TALE I	109 F	275 F
BARD'S TALE II		275 F
BARD'S TALE III		199 F
BEYOND THE ICE PALACE	99 F	125 F
BLACK LAMP	105 F	149 F
CHUCK YEAGER	125 F	199 F
DARK CASTLE		315 F
DEFENDER OF THE CROWN	129 F	149 F
DEJA VU		165 F
GEE BEE AIR RALLY	99 F	159 F
GUTZ	79 F	119 F
JINKS	99 F	125 F
KING OF CHICAGO		NC
LA COLLECTION KONAMI	99 F	189 F
LAZER TAG	99 F	125 F
LORD OF CONQUEST	125 F	185 F
NIGEL MANSELL	109 F	169 F
NIMITZ	109 F	169 F
OUTZ	79 F	119 F
PACLAND	105 F	145 F
PANZER STRIKE		299 F
PATTON		159 F
PEGASUS	115 F	169 F
POWER AT SEE	169 F	169 F
QUESTRON II		199 F
ROCKET RANGERS		NC
S.D.I.		NC
SAMOURAI WARRIOR	99 F	149 F
SINBAD		NC
SKYFOX II		175 F
SONS OF LIBERTY		199 F
STARFLEET		169 F
THE FURY	NC	NC
THE THREE STOOGES		NC
THE TRAIN	115 F	165 F
TIME AND MAGIK		155 F
UNITRAX	109 F	169 F
VAMPIRE EMPIRE	105 F	135 F
VENON STRIKES BACK	99 F	149 F
VIXEN	115 F	175 F
VOYAGER		159 F
ZOMBI		175 F

IBM PC ET COMPATIBLES PC 1512

	5"1/4	3"1/2
20000 LIEUES S/LES MERS	199 F	199 F
ALBUM EPYX	269 F	269 F
ASTRO 2001 (Astronomie)	455 F	
B 24	299 F	
BALANCE OF POWER	259 F	355 F
BARD'S TALE	279 F	279 F
BOBO	199 F	
CHARLIE CHAPLIN	279 F	
CHESS MASTER 2000	295 F	295 F
CHUCK YEAGER	295 F	329 F
CRASH GARRET	299 F	299 F
DEFENDER OF THE CROWN	299 F	299 F
DEFI AU TAROT	199 F	
DELUXE PAINT II	**995 F**	
DESTROYER	199 F	199 F
DRILLER	225 F	
FALCON	385 F	
GUNSHIP	259 F	259 F
IKARI WARRIOS	199 F	
IMPOSSIBLE MISSION II	215 F	335 F
JET	399 F	399 F
LE MAITRE DES AMES	249 F	249 F
LES 3 MOUSQUETAIRES	249 F	
LOCK-ON	339 F	
LORD OF CONQUEST	169 F	
MACH III	215 F	215 F
MANHATTAN DEALER	239 F	239 F
MARBLE MADNESS		259 F
MASQUE PLUS	265 F	265 F
PC GOLD HITS	209 F	265 F
PACK LES 3 BOB MORANE	399 F	
PEGASUS	249 F	
PHANTASIE III	295 F	
PLAYHOUSE STRIPPOCKER	145 F	
QIN	299 F	299 F
RINGS OF ZILFIN		295 F
ROADWAR 2000		299 F
SKY-FOX II	249 F	
SPACE QUEST II	219 F	
SPACE RACER	199 F	199 F
STAR FLEET	249 F	
STRIPPOCKER II	189 F	
TEST DRIVE		295 F
THE ENFORCER	145 F	
U.M.S.	245 F	245 F
VOY. AU CENT. DE LA TERRE	235 F	
ZOMBI	249 F	249 F

MSX

BMX SIMULATOR	59 F
CALIFORNIA GAMES	105 F
CLUEDO	125 F
CRAZY CARS	249 F
DYNAMITE DAN	115 F
ELITE	115 F
GUNSMOKE	99 F
INDIANA JONES	99 F
INHERITANCE	115 F
KNIGHTMARE	169 F
MICRO-SCRABBLE	125 F
NEMESIS II	195 F
PENGUIN ADVENTURE	169 F
ROAD FIGHTER	169 F
SALAMANDER	229 F
STORM BRINGER	69 F
SUPER COBRA	189 F
THE GOONIES	169 F
THE HUNT OF RED OCTOBER	145 F
THE MAZE OF GALIOUS	169 F
TREASURE OF USAS (MSX 2)	229 F
TUER N'EST PAS JOUER	99 F
VAMPIRE KILLER (MSX 2)	179 F

PCW

ACT 1 (9512)	639 F
BOB WINNER	219 F
COMPT. ALIENOR (8512 et 8256)	799 F
COMPTABILITE ALIENOR (9512)	855 F
DAMOCLES (9512)	1.395 F
LOCOSCRIPT 2 (8256 et 8512)	**349 F**
ORPHEE	229 F
PAWN	225 F
RUBIS (logiciel de gest. en franç.)	499 F
STRIKE FORCE HARRIER	149 F
TETRIS	199 F
TOMAHAWK	149 F
TOP SECRET	229 F
TRIVIAL POURSUIT	199 F
TUER N'EST PAS JOUER	155 F

CONTACTEZ-NOUS POUR CONNAITRE LES NOUVEAUTES ET LES AUTRES TITRES

PERIPHERIQUES

ACCELERATEUR SEGA	165 F
BOITES RANG. DISQ. SERRURE :	
- pour 10 DK 3" et 3"1/2	55 F
- pour 40 DK 3" et 3"1/2	100 F
- pour 80 DK 3" et 3"1/2	150 F
- pour 50 DK 5"1/4	110 F
- pour 100 DK 5"1/4	165 F
CABLE IMPRIM. CENTRONICS PC	79 F
CABLE PRISE PERITEL :	
- AMIGA	145 F
- ST	129 F
CAISSON POUR CLAVIER	599 F
DISQUETTES VIERGES : - 3"	250 F
- 3"1/2	155 F
- 5"1/4	95 F
DOUBL. DE JOYSTICK CPC (en V)	79 F
HOUSSES : - 464 ou 6128	115 F
- 8256 ou PC 1512	189 F
- 520 ST	149 F
- 1040 ST	189 F
KIT DE NETT. 3" ou 3"1/2 ou 5"1/4	80 F
LUNETTES 3D SEGA	650 F
TAPIS SOURIS	75 F

MANETTES

GUN-SHOT 1	59 F
LES 2	100 F
JY2 (double branchement)	59 F
LES 2	100 F
MANETTE PC + CARTE GRAPHIQUE	389 F
QUICK-SHOT II	79 F
QUICK-SHOT II +	120 F
QUICK-SHOT II TURBO	139 F
PROFESSIONAL STANDARD	145 F
SPEED KING	119 F
LES 2	219 F
SPEED KING SEGA	189 F
SUPER PROFESSIONAL	145 F
SUPER PRO. TRANSPARENT	149 F
SWITCH JOY I (Tir rafale)	89 F
LES 2	159 F
SWITCH JOY II	79 F
SWITCH JOY DOUBLE-PRISE	100 F
LES 2	170 F
THE BOSS	139 F
LES 2	249 F

THOMSON

AQUANAUTE			209 F	(8 9 9+)
BOB WINNER	155 F	(6 8)	215 F	(6 8 9+)
BOBO	145 F	(6)	199 F	(8 9 9+)
DEFI AU TAROT			195 F	
ENDURO RACER	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)
GAME OVER	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
GOLDEN 7			145 F	
GRAND PRIX 500	169 F	(6 8)	199 F	(6 8 9+)
KUNG FU	109 F	(tous)	139 F	(tous)
LA MARQUE JAUNE			249 F	(8 9 9+)
LES ATHLETES	145 F		199 F	
LES CAVERNES DE THENEBE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
MACH III	139 F	(6 8)	219 F	(6 8 9+)
MALETTE CREATION		ROM	579 F	(7 8 9 9+)
MALETTE COMMUNICATION			665 F	(8 9 9+)
OXPHAR	145 F	(5 6)	199 F	(8 9 9+)
QUAD	169 F	(6 8)	209 F	(6 8 9+)
STONE ZONE	109 F	(tous)	139 F	(tous)
SLAP FIGHT	155 F	(tous)	209 F	(8 9 9+)
SPACE RACER	149 F	(6 8)	199 F	(6 8 9+)
WIZZBALL	149 F	(tous)	199 F	(8 9 9+)

58, rue des Camélias - 94140 ALFORTVILLE
Téléphone : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

Vente par correspondance uniquement
Notre catalogue sur simple demande

COMMANDEZ PAR MINITEL
3615 - Tapez CLUBTEL * STAR

Note : la parution de certains titres est prévue pour le courant du mois, nous ne nous tenons pas pour responsable d'un retard de parution.

BON DE COMMANDE *(Libellé en Lettres Majuscules) à retourner à :*

ORDINATEUR Marque et Type	TITRES	K7	D	Qt	PRIX
EXPORT DOM-TOM - Envoi recommandé par avion		+ 50 F			
		Frais de Port			0 F
		C. R.			
		TOTAL			

Payez par Carte Bancaire

Date d'Expiration ..../.... *Signature :*

EXPORT : paiement par mandat international UNIQUEMENT.

STARSOFT
58, rue des Camélias
94140 ALFORTVILLE
Tél. : 43.96.57.84 - 43.96.57.83

ARCADES 07/06/88

NOM
Prénom
Adresse
Ville
Code postal Tél.

MODE DE RÈGLEMENT
Chèque ☐ Mandat-Poste ☐
Contre-Remboursement + **20 F** ☐
(Livraison sous 48 heures des produits en stock)

TEAM MANAGER

Mediaware
Simulation F1/économie



Depuis plusieurs années, j'essaie de monter une équipe de formule 1. Mais c'est un milieu extrêmement fermé où l'argent et la force de persuasion ne suffisent pas toujours pour assurer une saison complète. Pourtant mes ambitions sont simples : monter une équipe de Formule 1 moderne à la pointe de la technologie où se croiseraient les meilleurs techniciens et les meilleurs pilotes. Mon objectif ? Devenir champion du monde en cinq saisons ! Quoi de plus normal... A chaque fois qu'une porte s'ouvre devant moi, il me faut convaincre mes différents interlocuteurs que je ne suis ni un aventurier, ni un ignare (le plus difficile !). Et une fois l'autorisation de courir en poche et le support du sponsor assuré pour la saison, il me faut encore débaucher un ingénieur compétent, un pilote performant, dénicher un chassis adapté, un moteur compétitif, une équipe motivée, sans parler des problèmes de communications et des relations avec la presse (sponsoring oblige). Le pied quoi !... Surtout que tout cela coûte des sous et que mon budget, du fait de mon inexpérience, est très réduit. Je ne pourrai sans doute pas courir toutes les courses cette année, je vais sûrement privilégier l'aspect communication afin de montrer à mon mécène l'intérêt qu'il y a pour lui à investir davantage dans ma passion.

Yanick



Un autre avis

Si vous avez acheté Team Manager en pensant que vous alliez enfin avoir une chouette course de F1 sur votre PC, c'est certainement que vous n'avez pas lu la notice. Team Manager n'est pas une simulation de F1. C'est une simulation économique et c'est là qu'est toute la différence...

Pour ma part, j'ai plutôt aimé, malgré le fait que la course ne se déroule pas sur la piste mais uniquement sur le tableau des scores...

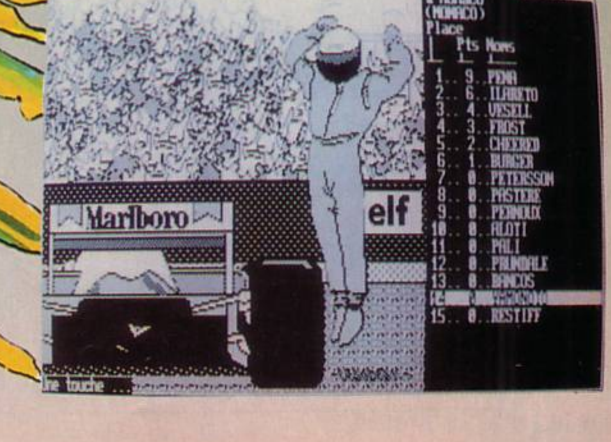
En revanche, la documentation est passionnante, l'intérêt économique indiscutable et cela me semble assez proche de la réalité du monde de la F1.

En effet, la retransmission télévisée d'un GP n'est que le sommet de l'iceberg d'une saison. Dessous, eh bien, c'est la lutte pour l'argent, la recherche de budgets : un véritable travail de fourmis. Aussi je serai moins sévère et porterai la note à 14/20.

Testé sur PC

Fiche technique

Voilà un bon soft... de pub pour une marque de cigarettes bien connue ! L'idée de base et le sujet sont très attrayants, mais leur exploitation est un peu gâchée. Team Manager devient, bien vite, lassant par son manque d'interactivité avec le joueur.
Pourtant la documentation est complète et passionnante, elle retrace l'épopée glorieuse de la course automobile, non sans humour d'ailleurs et initie bien le joueur au monde particulier de la course automobile. Le logiciel possède quelques beaux écrans (qui ne sont là que pour faire joli !) mais les phases de jeu sont, en fait, assez réduites et guère passionnantes. De plus, l'ergonomie du logiciel n'est pas sans reproches, j'aurais préféré que pour certaines opérations on rajoute une possibilité d'annulation ou de confirmation. Mais on ne doit pas oublier que Team Manager ne coûte que 300 F, ceci explique peut-être cela... **11/20** - *Pour la documentation, les beaux écrans et le prix attractif...*



MORPHEUS



Morpheus, le dernier soft d'Andrew Braybrook est enfin arrivé. C'est un événement au même titre que la venue du Beaujolais nouveau (à consommer avec modération). Andrew (pour les intimes) est l'auteur de plusieurs hits dont Paradroid et Uridium et il nous revient maintenant avec un soft différent des autres par son côté réflexion plus poussé.

L'univers créé par l'intelligence est constitué de deux zones égales et opposées contrôlées par un noyau central. Il est protégé par des créatures appelées morphées. Comme on ne peut pas laisser l'intelligence fabriquer éternellement des univers, une mission commerciale a été mise sur pied afin de détruire tous les noyaux.

Vous partirez donc avec un vaisseau de base que vous pourrez améliorer grâce à l'argent gagné en tuant les morphées. Vous devrez avoir détruit tous les noyaux avant l'unité cinquante, à partir de laquelle aucune arme et aucun système ne seront inventés. Et lorsque vous ne pourrez plus bouger because il y aura trop d'armes à tir rapide ou multidirectionnel, de radars ou d'accumulateurs d'énergie, il vous faudra changer de vaisseau. Il est très important de changer d'armes de temps en temps car les morphées deviennent insensibles au bout d'un certain temps. Pensez parfois à vous dématérialiser pour contrôler la construction de vos moyens de défense et autres systèmes.

Les morphées sont des êtres semi-intelligents et ils agissent de façons différentes suivant les situations. Un morphée n'aura pas la même réaction devant votre vaisseau s'il est blessé ou bien portant ou s'il vous a déjà rencontré. Plus longtemps vous resterez dans un univers, plus ils seront agressifs.

Olivier *Testé sur C64*

Fiche technique *Morpheus est un shoot'em up agrémenté de réflexion grâce à la possibilité de perfectionner le vaisseau. Ce système de jeu rappelle étrangement les programmes Nemesis et Delta. Le graphisme est fin et les couleurs sont bien choisies. Le côté sonore, avec de bons effets n'est pas en reste. Quant au scrolling multidirectionnel, il est d'une douceur exemplaire. Tout est dirigé au joystick. Les noms et les scores des dix meilleurs seront inscrits sur disquette. Le logiciel reconnaît les modes PAL et NTSC et agit en conséquence.*

Comme vous le voyez, la réalisation est très bonne : c'est une habitude chez A. Braybrook. Cependant, le jeu est très difficile et risque de rebuter certains joueurs. Il y a cinquante tableaux et il vous faudra beaucoup de temps pour les voir tous.

14/20

Superbe techniquement mais vraiment dur.



AVEC LES SOFTS UBI, L'ÉTÉ SERA CHAUD
UBI Soft
Diffusion
se tient à votre disposition
pour tous renseignements
et commandes
Tél. (16 1) 43 39 23 21
Disponibles dans les meilleurs points de vente et les FNAC.
fnac
HURLEMENTS
E.X.I.T
POUR 2 SOFTS ACHETÉS PARMI CES 7 JEUX ENTRE LE 21/06 ET LE 23/08/1988, ENVOYEZ VOTRE BON D'ACHAT DATÉ DU MÊME MAGASIN A...
PROFESSION: DETECTIVE
CONSPIRATION
LE DÉFI DES DERNIERS ROIS
CPC 464-664-6128
LA CHOSE DE GROTEMBURG
GABRIELLE
...UBISOFT DIFFUSION QUI VOUS OFFRE UN JEU GRATUIT DANS TOUTE SA GAMME ÉDITION !
L'ANNEAU de ZENGARA
UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94021 CRÉTEIL CEDEX
Tél. 43 39 23 21

SKY HUNTER

Ere International
Arcade/Aventure

Quoi, qu'est-ce qu'on vient de m'apprendre ? Le prince Khnorg, fils de l'empereur, a débarqué sur une planète inconnue après avoir été aspiré par un espace temps instable et il a été capturé ?
De nombreux droïdes ont été envoyés à sa recherche aux quatre coins de la galaxie. Je suis l'un d'eux et bien sûr le meilleur : normal, non ?
Ma mission est claire : retrouver et délivrer le prince. Tout d'abord, je dois rencontrer son ravisseur qui me demandera de retrouver pour lui l'épée sacrée. En échange, il délivrera l'otage.
Mais cette épée est divisée en six parties détenues par six révoltés. Pour obtenir chaque morceau, il vous faudra donner à chaque rebel l'objet qu'il désire. Mais attention, ils peuvent vous rouler en acceptant l'objet que vous trouverez dans les tableaux traversés sans pour autant vous remettre le morceau d'épée.
Pour accomplir cette périlleuse mission, vous êtes aux commandes d'un char de combat ; pour progresser dans ce jeu, vous devrez détruire de petits radars robots qui gardent le chemin.
Maintenant, je vous cède ma place, mais surtout faites attention car la planète est hostile.
Jean-François

Testé sur CPC





Fiche technique

Sky Hunter est un jeu d'arcade/aventure créé par ERE. La gestion du jeu se fait par icônes. Le tableau de bord du char vous permettra de contrôler son niveau de résistance, les munitions restantes, le niveau de carburant, les issues possibles et de visualiser toutes les icônes de commandes et les objets nécessaires aux personnages.
Le graphisme de Sky Hunter est bon et la sonorité suffisante. Lors du combat avec les radars robots, l'animation est rapide mais saccadée.
Le déplacement des icônes ainsi que celui du viseur lors du combat se fait au joystick ou au clavier. On peut aussi faire une sauvegarde en cours de partie.

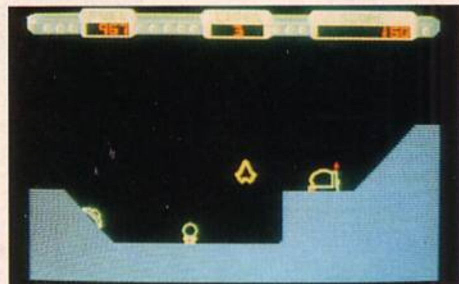
15/20

Sky Hunter est tout de même un bon jeu, original et attirant. Encore un bon point pour ERE.

Quelques indices : faire un plan
Pour trouver le chef, prendre la grenade et faire exploser la porte bleue. Dans l'ordre : voir le chef, ?, remonte, donner la hache au bagnard, le papier à la vieille femme et faites attention à la jeune femme et au "petit cochon" coiffé d'une casquette.

Silverbird
Arcade

THRUST



La Rebellion avait remporté une victoire capitale : la capture des douze gigantesques croiseurs de combat de l'Empire avait porté un grand coup au moral de l'ennemi.
C'est pourquoi, sans délai, le Conseil Supérieur de la Résistance a décidé de vous envoyer frapper au cœur même des lignes ennemies pour récupérer les faisceaux d'énergie indispensables au fonctionnement des croiseurs. Le briefing avait été très clair : "Seule une attaque surprise par un vaisseau monoplace a une chance de réussir ! Les planètes-entrepôts de l'Empire suivent le schéma suivant : centrale nucléaire alimentant des canons à proton disséminés sur et sous la surface, réservoirs de fuel et au sein du dépôt, le faisceau d'énergie : c'est là votre cible !".
C'est lorsque que vous gagniez votre vaisseau que le télépathe de service capta cette pensée : "Tout seul, qu'y z'ont dit ! Y doutent de rien, ces bureaucrates !".
Stéphane

Testé sur ST

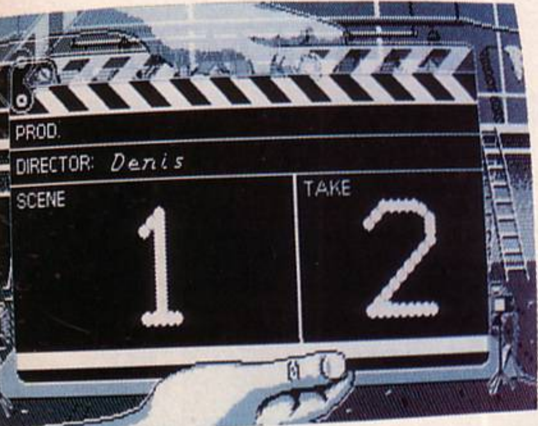
Fiche technique

Votre vaisseau, qui n'obéit qu'au clavier (eh oui, il y a des programmes récalcitrants aux joysticks !) se dirige par rotation et poussée (style "Astéroïds"). Le graphisme est en "fil de fer" pour les objets et vaisseaux, la surface de la planète étant gratifiée, elle, d'une simple mise en couleur ! L'animation est moyenne (scrollings non continus), mais le jeu est accompagné d'une petite musique : on ne peut pas tout oublier ! Seul point intéressant du logiciel : le contrôle du vaisseau lorsqu'il est porteur d'un faisceau, l'inertie de ce dernier jouant alors un grand rôle.

8/20
Ça date un peu trop au point de vue réalisation pour être intéressant.



Un chapeau melon, un pantalon trop large, une veste étriquée, une canne qui tournoie et des pompes démesurées. Faut-il ajouter au personnage sa petite moustache et ses grimaces pour que vous le reconnaissiez ? Non, bien sûr ! Le flic hargneux, la jolie jeune fille, l'amant jaloux, la brute et la belle-mère. Ils sont venus, ils sont tous là...
Peut-on s'improviser metteur en scène ? Producteur ? Scripts et scénarios sont là. Le budget de départ également. Moteur ! Scène 1, première ! Ça tourne ! Et Charlot est heureux. Il va faire rire, enfin peut-être ! Montage. Non, c'est pas bon, on recommence la prise de vues. Attention, ça coûte cher. Le jour de la première arrive. Le public s'impatiente. Là-haut, les lumières s'éteignent et le rideau s'ouvre. Dema in, attendre jusqu'à demain la critique dans les journaux. Si c'est le bide, qui va payer les acteurs ?
Marc



Charlie Chaplin - Scène 1 - Deuxième !

Un autre avis

C'est avec délicatesse que j'ai chargé ce soft sur PC. En effet, je ne voulais pas, par mes gestes maladroits, déranger le plus grand personnage du cinéma noir et blanc. Après quelques années d'absence sur un plateau de tournage, l'illustre petit bonhomme à la canne et au chapeau melon allait enfin nous revenir, pour quelques nouvelles scènes et passer du film noir et blanc, à l'écran de nos micro-ordinateurs. Pourvu qu'entre temps il n'ait pas perdu ce petit quelque chose qui faisait de lui un comique triste à pleurer, un clown de tous les jours, une star en haillons.
Hélas, c'est avec tristesse que maintenant, je range la disquette dans sa boîte. Eh oui ! Il aurait mieux valu laisser le vieux monsieur dormir en paix, plutôt que de vouloir l'animer à l'aide d'un joystick... L'initiative était excellente mais le résultat est, avouons-le, très décevant. Ce n'est pas du côté de la réalisation que ce soft pose problème. En effet, le graphisme est très fin, l'animation fidèle à celle des films et l'option ralenti, image par image, marche arrière est très correcte. Hélas, c'est au plan de l'intérêt que s'adresse mes critiques. Oui ! J'ai trouvé ce soft franchement ren gaine car il ne laisse au personnage principal que peu de possibilités d'actions. Pour chaque scénario, le décor de fond change mais le reste semble quasi identique. J'imaginais que pour "les Temps modernes" par exemple, le petit homme allait se perdre dans un dédale d'engrenages, une clé à molette dans chaque main : je n'ai vu qu'un Charlot recevant des coups d'une sorte de brute et grimpant des échelles ici et là... Si vous voulez mon avis, gardez votre argent pour vous offrir quelques bonnes soirées devant l'écran d'un ciné club ou pour vous acheter les cassettes vidéo du "Kid", de "la Ruée vers l'or", etc.
Laurence

Testé sur PC

Fiche technique

Une idée très originale : permettre à chacun de faire un film. Une réalisation technique (graphismes et animations) avec peu de défauts, tout au moins sur PC (sur Spectrum, c'est pas trop mal, compte tenu de la bécane ; sur CPC, ça aurait pu être mieux, m'enfin...). Les conditions seraient-elles toutes réunies pour faire un bon jeu ? Hélas non, pas toutes. Si plusieurs scénarios sont proposés au producteur amateur (les Lumières de la ville, les Temps modernes, l'Ivrogne...), les scènes finissent par se ressembler. On doit en tourner 3 à 5, en restant dans les crédits alloués. Par la suite, on pourra accéder à l'atelier de montage pour les visionner (en avant, en arrière, en accéléré). L'assemblage final précède la première projection publique et c'est la gloire ou le bide. Les actions possibles sont trop réduites : Charlot peut marcher, monter ou descendre échelles et escaliers, donner des coups et embrasser. Des coups, il en recevra. Trop souvent... Peu de liberté de manœuvre pour le metteur en scène. Dans ces conditions, peut-il faire un bon film ? Au chapitre des défauts, j'ajouterai l'impossibilité d'interrompre la musique sur PC. On peut sauvegarder un scénario mais seulement après avoir tourné toutes les scènes. Dur !
Il est dommage que sur une idée de départ aussi bonne, avec un logiciel qui aurait dû favoriser la création, US Gold ait par trop limité les possibilités données à l'utilisateur. Ça aurait pu être un très beau jeu.

12/20
Pour l'originalité de l'idée mais à cause du manque d'intérêt.



Le plateau de tournage

L'atelier du monteur

La projection, version CPC

Le montage sur Spectrum

Le verdict de la presse

Mirrorsoft
Aventure

BERMUDA PROJECT

Une agitation fébrile régnait dans la salle de conférences. Au milieu des invités, on pouvait reconnaître quelques savants de renom, des journalistes et bon nombre de pilotes. Soudain le silence se fit, le débat allait commencer. "La disparition mystérieuse des avions et bateaux dans la zone appelée le "Triangle des Bermudes" est un des phénomènes les plus étranges des temps modernes. Ce triangle est délimité par les Bermudes au nord, la pointe de la Floride au sud-ouest et les îles Vierges au sud, bien que ses limites soient relativement flexibles...". Le journaliste au New York Star que vous êtes tend l'oreille : enfin une conférence qui semble un tantinet intéressante !

Après le 20ème anniversaire de l'amicale des chasseurs de papillons retraités et la couverture du championnat de pétanque, ça pouvait difficilement être pire !

L'orateur continue imperturbablement. "Depuis l'événement de 1945 où la marine américaine perdit cinq avions sur la côte de la Floride, vingt avions et dix bateaux n'ont pas reparu et ces disparitions ont été attribuées au mystérieux effet du triangle...".

Trois heures plus tard, après un débat houleux entre pragmatiques et fervents du surnaturel, votre décision est prise : vous irez là-bas, juste pour voir de quoi il retourne...

Stéphane

Un autre avis

Un thème passionnant, le triangle des Bermudes mais une réalisation complètement bâclée par Mirrorsoft.

Un couac après la très bonne adaptation de Spitfire 40 sur ST. Ici, les graphismes sont ridicules, les animations sonores aussi et les commandes par un menu déroulant auraient gagné à être faites par icônes. Le manuel a été traduit en français, comme les textes du logiciel ce qui est une délicate attention même si parfois, cette traduction est bien fantaisiste. Avec un ST, on peut faire beaucoup mieux... Ma note sera en dessous de la moyenne : 8/20.

Marc

Testé sur ST

Fiche technique

Bermuda Project est un jeu d'aventure entièrement graphique ; le paysage étant représenté du dessus légèrement en perspective. Votre héros est dirigé uniquement par la souris, ce qui simplifie l'utilisation du jeu, d'autant plus que les commandes disponibles dans le menu sont très peu nombreuses ! (examine, prends, laisse, utilise, attache, détache et options pour charger et sauver vos parties).

Le graphisme est très pauvre et à part la musique d'intro digitalisée, il n'y a pas de bruitages. Toutefois, le jeu est traduit en français (mal traduit, mais traduit !). L'intérêt ?

10/20

Le thème est original pour un jeu d'aventure mais la réalisation laisse à désirer.

Deluxe paint II

Electronic Arts
DAO

La mort dans l'âme, j'ai troqué mon joystick à microswitches contre une souris grise qui n'a qu'une boule. Devant moi le plus connu, sans doute, des logiciels de DAO (Dessin Assisté par Ordinateur) existant sur micro-ordinateur : DELUXE PAINT II.

Enfin adapté sur PC, ce logiciel ne faillit pas à sa réputation : conditionnement et présentation sont à la hauteur de ses ambitions. Une superbe boîte noire à l'effigie de "Thout Hen Kharton" (dessin fourni sur le deuxième disque) contient deux disquettes 5" 1/4 (programme et exemples), une disquette 3" 1/2 et un volumineux manuel.

On peut regretter par contre que l'exploitation de ce logiciel soit uniquement réservée aux heureux propriétaires d'une souris Microsoft (plus exactement à ceux qui possèdent le driver "Mouse"). A noter qu'en désespoir de cause le driver "GMouse" fourni avec Drhalo (un autre DAO, produit de Genuis Software) fera aussi bien l'affaire.)

DELUXE PAINT supporte tous les modes d'affichage d'IBM (CGA, EGA, MCGA et VGA), la carte HERCULES, l'écran haute résolution de l'Amstrad PC 1512 et celui du Tandy 1000. Lors du lancement du logiciel (en tapant DP), l'utilisateur choisit son mode d'affichage dans un menu répertoriant tous les formats d'affichage utilisables. Chaque mode est précédé par une lettre de l'alphabet. Pour lancer le logiciel en mode CGA (lettre A dans le menu) sans passer par le menu, il suffit alors de taper : DP A... Simple non !

On comprend, une fois le logiciel chargé que DELUXE PAINT n'est pas considéré comme une référence pour rien. Contrairement à ses concurrents, il offre une panoplie (pas de Zorro) de fonctions extrêmement fournies et qui permettent de sortir des capacités pures d'un logiciel DAO.

Deux menus sont à la disposition de l'utilisateur, situés en haut (origine Amiga oblige) et sur la droite de l'écran. Le premier regroupe toutes les fonctions (et il y en a !) de gestions d'écrans ou de symboles utilisateurs. Certains de ces menus sont directement exécutables par clavier. Le menu de droite est graphique (pas très joli d'ailleurs), il offre les fonctions de base d'un DAO (Zoom, Trait, Bombe, Rectangle, Cercle, etc.), auxquelles il convient d'ajouter un outil pour régler la taille du zoom et une fonction "symétrie" (ou miroir) qui permet des réalisations graphiques spectaculaires en un minimum de temps. Ces fonctions classiques sont par contre un peu lentes (même en option accélérée). Chaque symbole du menu graphique renferme en fait souvent au moins deux options. Par exemple la partie supérieure du symbole "carré" vous permet d'en dessiner un vide, tandis que celle inférieure vous en dessine un, rempli avec une trame ou une couleur précédemment choisie.

A l'utilisation, le logiciel s'avère un peu lourd à exploiter, nombre de fonctions oblige. Cependant, ceci aurait pu être corrigé par une documentation (en anglais) plus claire. Peu d'exemples y sont fournis. Au lieu de tenter d'expliquer certaines fonctions par des phrases parfois obscures, il eût été préférable de reproduire un dessin exemple en y associant les menus utilisés. Il ne faut pas être trop critique, la documentation a tout de même été rédigée didactiquement, ce qui permet aux non-habitués de ce genre de logiciel de ne pas se noyer dans la centaine de pages qui constitue le manuel de DELUXE PAINT.

A noter dans les fonctions sortant un peu de l'ordinaire, une fonction Cycle qui, comme son nom l'indique, fait cycler les couleurs (uniquement sur les cartes couleurs haute résolution) et qui permet de simuler une animation. On peut remarquer aussi que DELUXE PAINT raisonne un peu comme Hypercard sur Macintosh : tout peut être considéré comme dessin. Les "Boutons" d'Hypercard sont ici remplacés par des "Brushes", et comme dit si bien la notice "Anything can be a brush". Partant de ce raisonnement hautement philosophique, l'auteur offre dans son logiciel une somme incroyable de fonctions pour exploiter ces Brushes (brosses ou pinceaux). Vous pourrez ainsi les torturer, les triturer dans tous les sens, les agrandir, les rendre transparents. Bref, les transformer au gré de votre imagination. Faut le voir pour y croire !

L'autre force de DELUXE PAINT réside sans doute dans la richesse de ses fonctions de remplissage. Ainsi, la routine de remplissage est entièrement transformable pour permettre au dessinateur de choisir son ou ses coloris de travail, le mixage de ses couleurs et l'intensité du mélange de celles-ci. On obtient ainsi des effets de couleurs, d'ombres, de trames, etc. Cela simplifie grandement certains travaux.

Ce logiciel possède aussi une panoplie, non négligeable, de polices de caractères (une quinzaine environ). Certaines de ces polices sont utilisables dans différentes tailles.

La disquette exemple contient quelques beaux dessins qui vous permettront de maîtriser plus facilement les incroyables possiblités qui vous sont désormais offertes. Un programme CONVERT est également fourni sur cette disquette pour permettre à DELUXE PAINT de dialoguer avec d'autres logiciels de dessin (PC Paint Brush et Mac Paint). Dans le même esprit, un logiciel "CAMERA" l'accompagne. Il permet, une fois chargé en mémoire, de saisir (en appuyant sur ALT C) et de sauver sur disque des écrans graphiques, en les transformant au format DELUXE.

En fait, DELUXE PAINT est, à n'en pas douter, le plus puissant des logiciels de dessin sur le marché (à un prix abordable). Il vous offre en plus, l'illusion de posséder pendant quelques instants un Amiga. Il permet pour 990 F, de s'éclater, de réveiller le côté artistique qui sommeille en chacun de nous. Il sera bientôt disponible en version française, alors, que demande le peuple ?

Testé sur PC

Fiche technique

15/20
Un très, très bon DAO qui n'a pas trop souffert lors de son adaptation.

ARAC ET L'ARACHNIDROIDE

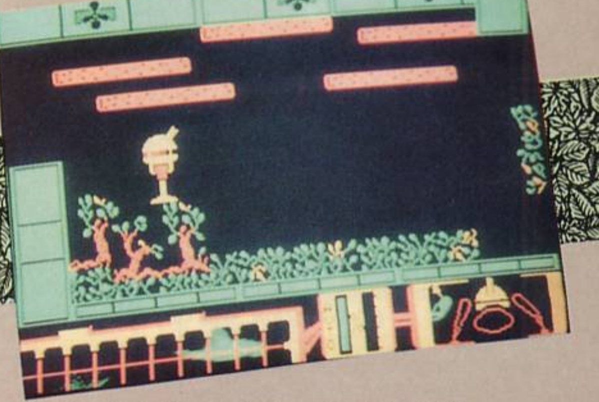
Prism Leisure Arcade

Fiche technique

Ce jeu s'adresse aux plus jeunes d'entre nous, les autres risqueraient d'être déçus. Des graphismes amusants (mais peu spectaculaires), une jungle colorée (pour un PC) et un robot facile à manier mais relativement limité dans ses déplacements font de ce jeu sans grande ambition, un produit bien ciblé. N'en attendez cependant pas des miracles ! Le thème est un peu épuisé, ce jeu d'arcade n'apporte rien de nouveau. Mais ce soft distribué par Prism Leisure Corporation, n'est ni plus ni moins qu'un produit Epyx, quand même garant d'une certaine qualité !

11/20
Un bon jeu d'arcade réservé aux plus jeunes...





Depuis le début de ma vie de robot, il ne m'arrive que des ennuis. Je me suis perdu dans une jungle où règne une citadelle possédant trois réacteurs chimiques qui approchent rapidement de la fusion. Ces bombes potentielles peuvent détruire la jungle électronique qui l'entoure. Il me faut donc trouver ces réacteurs (allons, bon !). Mais la faune, la flore et la topographie de la jungle qui entourent la citadelle ne facilitent pas ma progression. A moi d'exploiter les capacités des créatures étranges (faut voir leur tête pour y croire) qui me côtoient et que j'aurai préalablement capturées pour déjouer les obstacles qui bloquent mes recherches. Dans cette jungle traînent également quelques morceaux de mon corps qui me permettront de me transformer et de devenir le terrible Arachnidroide (génial non ?) pour pouvoir passer les défenses de la citadelle et détruire les réacteurs...

Yanick.

Testé sur PC

THE FURY

Martech
Arcade



C'est au vu d'une super jaquette que je m'empresse d'ouvrir la boîte contenant la précieuse cassette, d'insérer celle-ci dans le lecteur (le magnéto, pas vous !) et de lancer le jeu. Après quelques instants d'attente, pendant lesquels je me suis imprégné de la notice, apparaît un premier menu. Pour que vous compreniez ce que je vais vous narrer plus bas et ceci grâce à l'excellent travail intellectuel permanent de mon tout simplement subtile muscle cérébral (si, si, c'est vrai !), faudrait peut-être que vous sachiez de quoi ça cause, eh ! Ben, y paraît qu'ça s'rait dans les années 2050 et que moi je s'rais un des meilleurs pilotes d'automobile à puissance inertielle de toutes les galaxies et que j'participerais à la Course destructive de l'Age de l'Espace qui se déroulerait sur une piste appelée le Cercle. Vous l'avez sans doute deviné, cette piste est de forme circulaire (non !?). C'est alors qu'un problème se pose : si qu'on veut aller très vite, ben y'a qu'on va se faire éjectationner par la force centrifugeuse ! Oui, c'est sûr, mais heureusement il y a (qui a dit Fainduce ?) que les constructeurs eh bien izontouprévu ! En effet, plus on se dirige vers l'extérieur de la piste et plus son inclinaison s'accentue jusqu'à devenir verticale, ce qui évite des sorties de piste malencontreuses. Donc, si vous avez tout compris, bien que la difficulté de la saisie de mes dires cités plus haut réside en la compréhension du vocabulaire riche et soutenu utilisé pour formuler mes expressions très recherchées (Ah ! fafaifur !), nous allons pouvoir passer à la suite. Au début du jeu, ma voiture est l'Avenger et je dispose d'un capital de 150 pièces en monnaie galactique. Celui-ci me sert à acheter des armes, à effectuer des réparations sur le véhicule ou encore à changer de voiture, chose que je ne puis me permettre en début de jeu en raison de ma pauvreté. Heureusement, il m'est quand même possible de l'améliorer (ma richesse, eh, c... !) et ceci en montrant le meilleur de moi-même (comme d'habitude, quoi !) pendant chacune des courses, oui des courses, car il y en a de plusieurs types, trois exactement : la course contre la montre où il faut se classer à la meilleure place ; la tuerie où massacrer des adversaires donne des points et ceci à l'aide de simples balles ou encore de missiles et de lance-flammes et la "course du jeu de chat" qui est d'un style assez particulier. Bref, il faut gagner à tout prix, quelle que soit la course et j'espère un jour avoir assez de blé pour m'offrir le grand luxe de la voiture de course qui n'est autre que l'Anome et qui vaut tout de même la bagatelle de 14 000 pièces galactiques...

Emmanuel

Testé sur CPC

Version SPECTRUM



Version CPC





Fiche technique

Une idée originale, une notice bien détaillée, mais en anglais malheureusement, une animation très fluide, un graphisme plus que correct en mode 1 et avec beaucoup de couleurs, font de The Fury un soft plutôt chouette qui pourrait paraître rengaine à la longue, du fait que c'est pratiquement toujours la même chose mais qui ne l'est pas et auquel on rejoue avec plaisir.
Martech offre ici un produit assez réussi malgré quelques bugs à partir de la 4ème course qui, je l'espère, n'existent que sur notre exemplaire...

13/20
Pour l'idée originale, l'animation et les belles couleurs du mode 1.

Version Spectrum

Globalement, elle est supérieure à la version Amstrad. Les animations sont plus rapides, les couleurs plus nombreuses et il y a différentes sortes de voiture. Le niveau de difficulté est identique, peut-être légèrement inférieur. Les bruitages sont comparables. Un bon point donc pour cette version Spectrum. La note atteindra 14/20.



Fire & Forget

Titus Arcade

Décidément, j'arrête pas d'me faire avoir ! Déjà, l'autre jour, j'me baladais sur le marché, je passe à côté d'une tente bleu-blanc-rouge (j'me dis : "C'est joli comme couleurs, c'est pas courant !") et j'aperçois un type avec un beau costume kaki. "Engagez-vous qu'y disait, vous verrez du pays !". Comme j'avais rien d'mieux à faire...

Attends, c'est pas fini : quand j'arrive à la caserne, qu'est-ce que je vois ? Une super caisse rouge avec des pneus géants style buggy américain. "Ouah ! La tire !" que j'dis au sergent. "Elle te plaît, petit ?" me demande-t-il. "Ben plutôt !" que je lui réponds. "T'as qu'a signer là pour l'essayer" dit-il avec un grand sourire ! Là, j'aurais encore dû me méfier. M'enfin, personne n'est parfait !

Et voilà comment je me suis retrouvé pilote d'essai du projet "Thundermaster". Le "Thunder Master", c'est la caisse : moteur V16 triple Turbo, blindage renforcé, tourelle lance-missiles... A priori, c'est chouette à conduire : le problème, c'est l'utilisation qu'ils en font. C'est vrai que j'vois du pays, partout où sa bastonne et qu'ils peuvent plus rien y faire, c'est pour ma pomme : ils m'envoient là-bas avec l'engin et débrouille-toi Jeanneot ! Nettoie le terrain pour nous ! Les chars, les hélicoptères, les mines, les barbelés, les bunkers et tout ça sans supplément (j'vous fais un paquet cadeau ?). Tiens, à propos de cadeau, ils ont trouvé récemment un autre gogo (j'me marre !) pour aller au casse-pipe avec mézigue. Tu sais ce qu'y fait ? Y conduit une petite navette ; enfin, un truc qui vole, quoi ! C'est un "support aérien anti-hélicoptères" qu'y zont dit au Q.G. Au moins, j'suis plus tout seul, c'est déjà ça ! Gaffe ! V'là le pitaine, faut que j'me tire en douce ! Tu répètes rien, hein, promis ?

Stéphane



Un autre avis

Déçue par Fire and Forget, j'ai rangé la disquette tout au fond du plus profond de mes tiroirs. Moi qui m'attendais à un jeu délirant, j'ai juste retrouvé Crazy Cars... Bien sûr, la Mercedes est devenue une sorte de buggy du 3ème type capable de tirer sur tout ce qui bouge, mais ce détail mis à part, le jeu ressemble beaucoup trop à Crazy Cars. Paysages, animations, graphismes ne sont pas géniaux. Un seul bon point : la possibilité de jouer à deux simultanément. Je serai donc moins généreuse que Stéphane dans l'attribution de la note et n'accorderai à Fire and Forget que 13/20.

Laurence

Testé sur Atari ST

Fiche technique

Titus va faire des heureux chez les fans d'action pure : à un ou deux joueurs, c'est un jeu où vos réflexes seront mis à rude épreuve. Conduire, l'accélérateur bloqué, en tirant sur tout ce qui bouge, ça met de l'animation. Justement, à propos d'animation (subtile transition !) celle de Fire and Forget est agréable et rapide, peut-être un peu saccadée, mais qui regarde le paysage quand on lui tire dessus ?
Le graphisme est bon (on aurait aimé plus de décors, mais on peut pas tout avoir !) et tous les bruitages ont été digitalisés. Quand vous saurez qu'on peut passer d'une fréquence d'affichage de 50 à 60 Hz, vous imaginerez sans peine le tableau !
A vos joysticks !

15/20

C'est beau à voir, c'est beau à entendre et ça cartonne dans tous les sens !

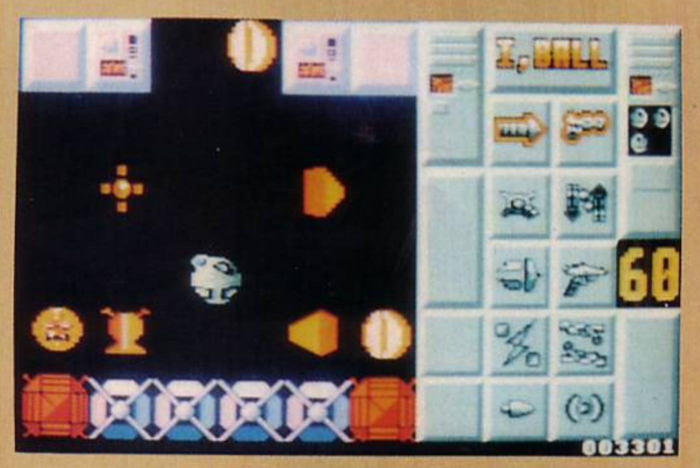
I, BALL



Silverbird
Arcade

En ce froid matin de novembre, lorsque vous rentrez à la maison après une nuit de labeur harassant, vous n'en croyez pas vos yeux : tout est sens dessus dessous. Après une brève reconnaissance, il faut vous rendre à l'évidence : vos quatre amis (Lover Ball, Eddy Bally, Glow Ball et No Ball pour ceux qui ne les connaîtraient pas encore) ont disparu !
C'est alors que votre attention est attirée par un bout de papier plié en quatre sur la table du salon : "Moi, Terry Ball, j'ai capturé tes potes ! Je te défie de les retrouver dans les seize niveaux de mon quartier général !", déchiffrez-vous, maîtrisant à grand-peine votre colère. "Il l'aura voulu ! vous écriez-vous". Froid et déterminé, vous saisissez votre pistolet à bulles et sortez tranquillement de la maison...

Stéphane



Testé sur ST

Fiche technique

Jeu classique de progression dans un labyrinthe d'obstacles et de monstres ennemis, I Ball n'innove pas beaucoup. Il vous faudra toutefois bien maîtriser votre vitesse : attention aux rebonds intempestifs ! Au fur et à mesure de votre progression, vous récupérerez de nouvelles armes plus puissantes. Le graphisme et l'animation sont moyens et le jeu peut se diriger indifféremment au joystick ou à la souris, une gentille musiquette vous accompagnant dans vos pérégrinations bullesques !

10/20

Un petit jeu sans prétention qui vous amusera pendant quelque temps...



SKATE CRAZY

Gremlin
Simulation sportive

Salut, je m'appelle Freddy. Pour moi, ça roule... Et pour toi ? Mon truc, c'est le skate. J'ai une paire de patins à roulettes et je suis bien décidé à entrer dans le club fermé des champions. On se retrouve dans un parking souterrain désaffecté. Non, pas désinfecté, parce qu'il est franchement crade. Mais ça ne nous gêne pas, pour ce qu'on fait.

Un parcours y est tracé sur le sol, avec des obstacles : petits tremplins faits de planches de bois, portes de slalom comme au ski, balises de plastiques chourées sur l'autoroute. L'ennui, c'est que personne ne veut nettoyer et il faut éviter les flaques d'huile, les morceaux de verre, le sable. La hantise, c'est les trous : par endroits, la dalle s'est effondrée... Un coup à se péter les vertèbres !

Il y a 4 juges dans le groupe, choisis parmi les meilleurs patineurs. C'est eux qui donnent les notes. Le public est pas tendre à cause que parfois, il nous balance des ballons, des vieux pneus. Y'en a même qui s'amusent avec une voiture radiocommandée... Dans tout ça, rien ne sert de frimer : faut assurer.

Patinage en avant, en arrière, sauts avec réception dans le sens inverse, double axel. Après le challenge dans le parking, on se retouvera sur le circuit de championnat pour d'autres épreuves. Mais on m'appelle ; je vous laisse. A toi Léon Zitrone !

*Testé sur **C64***

Version Spectrum

La fenêtre de jeu est plus petite ce qui a permis aux programmeurs d'offrir une animation plus rapide, quoiqu'un peu plus saccadée que sur C64. Le jeu reste intéressant et les possesseurs de Sinclair ne se sentiront pas lésés.

Fiche technique

Il y a deux jeux dans Skate Crazy : l'un dans le parking souterrain, l'autre sur un circuit de championnat. Le jeu n'est pas très facile, ce qui lui ménage un certain intérêt puisque le joueur peut progresser. Hélas, les high-scores ne sont pas sauvegardés sur disquette. Le joystick commande le patineur dans 8 directions. Il peut également le faire sauter et tourner sur lui-même. Les 4 juges tiennent compte de certains critères : figures réalisées, précision des sauts et réceptions, portes manquées, etc. Sur C64, le premier niveau est suivi d'une épreuve de rattrapage pendant laquelle il faut ramasser, en un temps limité, des papiers et des boîtes de conserves.
Skate Crazy est assez original et bien réalisé. Le son aurait pu être amélioré.
Sur notre exemplaire de série, un bug empêche le passage vers le circuit de championnat. Est-ce bien normal ?

13/20

Pas vu le championnat sur circuit, dommage !



PHANTASIE III
The Wrath of Nikademus™

SSI
Jeu de rôle



La confrontation finale avec le Dark Lord (le Seigneur Noir).

Il est des cauchemars que l'on vit tout éveillé. Le fameux Dark Lord Nikademus (sans sucre pour moi, merci), que je croyais avoir vaincu, est de retour (damned !). Il ne cherche plus à conquérir un territoire pour son espace vital (j'ai déjà entendu cela quelque part...), aujourd'hui, seul le monde l'intéresse, quoi de plus normal ! L'âge aidant, les ambitions évoluent. Avec ma chance habituelle, j'ai évidemment été choisi pour le combattre. Heureusement, on m'a adjoint cinq autres pigeons, pas plus chauds que moi, m'enfin, faut bien faire avec ! Nous venons de tous les horizons, de toutes les races et le seul et unique lien qui nous réunisse est la volonté farouche de détruire le Lord (et surtout de survivre dans un premier temps).

La chose n'est pas simple, le pays n'est pas sûr et nous ne sommes pas très expérimentés, mais n'en tirez pas de conclusion hâtive... Sur notre route, d'autres créatures venues d'autres mondes, des brigands, des milices et des monstres tenteront de nous dépouiller de notre or, de nous tuer peut-être (sûrement même). Près de quatre-vingts créatures se relayeront sur notre périple, de quoi, sûrement, se faire de nombreux petits camarades de jeux pour jouer dans le bac à sable du coin. Il nous faut nous entraîner, apprendre, nous équiper si nous voulons survivre dans cet enfer. Grottes, maisons abandonnées, villes, autant de sources de savoir pour nous que de raisons de mourir. On se dit parfois que les intellectuels sont des incompris, lorsque l'on voit l'allure de certains comités d'accueil.

Chacun de nous a un rôle bien particulier pour la réussite de cette mission. Le voleur côtoie le prêtre (un recyclage est toujours possible), le combattant épaule le magicien, etc., tout le monde sera utile. La réussite de notre mission réside avant tout dans notre capacité à exploiter les qualités et les forces de tous. Chacun devra progresser rapidement afin de remplir correctement son rôle et d'aider ses camarades (engagez-vous, qu'il disait...).

Si par malheur nous venions tous à mourir (fait moins rare qu'on ne le pense), il n'y aurait plus qu'à espérer que l'on soit en haut lieu satisfait de notre travail et de notre acharnement pour que l'on daigne nous ressusciter. Mais de nos jours, rien n'est moins sûr. Et puis, Dieu est particulièrement débordé en ce moment...

Testé sur PC

Yanick

Fiche technique

Dans le domaine bien particulier des jeux de rôle, la trilogie des PHANTASIE s'impose comme une des plus soignées. L'animation, la difficulté des recherches, le graphisme (très recherché pour un PC) et les innombrables petits détails, vous permettront de pénétrer dans l'aventure sans problèmes. La documentation est correcte, espérons que la traduction saura tirer parti de cet avantage. Mon seul regret, réside dans le fonctionnement (HARD) du logiciel : à la disquette source, il faut adjoindre une disquette DATA, mais le logiciel n'exploite qu'un seul lecteur de disquette, et l'aventurier se retrouve parfois changé en grille-pain, alternant suivant les phases du jeu la disquette DATA et la disquette source.

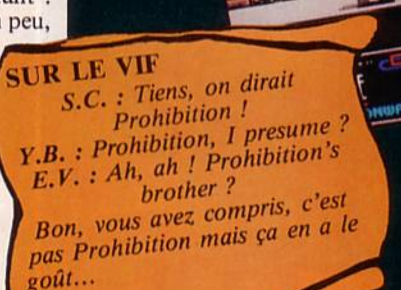
14/20
Un bon jeu de rôle au graphisme agréable.



Actionware Corporation
Arcade tir

Pas de la tarte les années 20 à Chicago. La pègre est partout, avec son lot quotidien d'assassinats, de cadavres, de menaces et de corruption. Tout le monde est visé. Ici, on devient vite une victime potentielle, que l'on soit trafiquant, flic ou simple journaliste. Même les passants ne sont plus à l'abri ! Pourtant, la vie continue et il faut savoir prendre ses risques. J'ai pris les miens, il y a deux mois, en mettant la main sur le numéro trois d'un réseau de trafiquants d'alcool. Il n'a pas eu le temps de parler : pendant que nous l'interrogions dans mon bureau, il est mort... Crise cardiaque a déclaré le toubib ! Sont de plus en plus fragiles maintenant ! Evidemment, je m'y attendais un peu, les représailles ne devaient pas tarder. C'est pourquoi je suis là, planqué derrière une bagnole, à compter les balles. Traquenard, embuscade, appelez ça comme vous le voulez, ce qui est certain, c'est que mon flingue n'a pas trop le temps de refroidir. Et ça vaut mieux, sinon c'est moi qui vais être refroidi !
Chuck

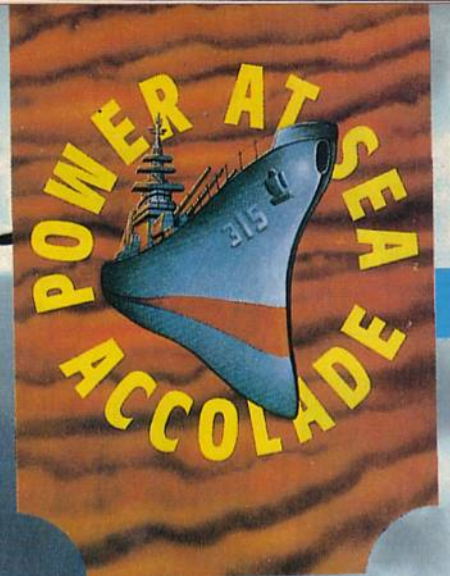
Testé sur AMIGA



Fiche technique

Actionware propose une série de 3 titres où les réflexes du joueur sont mis à rude épreuve. Capone se passe à Chicago, P.O.W. en Asie et Creature à bord d'un vaisseau spatial. Il faut tirer sur tout ce qui bouge... enfin presque, car il faut éviter les enfants, les chats, les femmes et... les bons en général. Rien de très original dans tout ça, mis à part un périphérique nouveau, le phaser. Un pistolet, quoi ! Et il se branche sur l'Amiga. Peut-être le verrons-nous bientôt en France ? Aux US, il coûte 50 dollars.
Heureusement, on peut utiliser souris ou joystick pour tirer plus vite que son ombre. Il y a 3 niveaux de jeu, les graphismes sont très beaux, les animations assez moyennes mais les bruitages réalistes. Un jeu qui défoule mais sans grande originalité !

12/20
C'est beau mais lassant !



Accolade
Arcade/Simulation



23 octobre 1944 - 6h00 -
LEFTE GULF (Philippines)

L'ordre de mission parvient à l'officier de transmission. "En 96 heures, vous devrez prendre le contrôle de quatre bases japonaises afin d'envahir Lefte -STOP- La chose ne sera pas facile car la marine impériale veille -STOP- Nous comptons sur vous. FIN DE TRANSMISSION.

Avant d'embarquer, il vous faut d'abord choisir l'attribution de vos différentes ressources (hommes, essence, bombardier ou chasseur). C'est sur la passerelle du cuirassé que vous prenez place à côté des officiers chargés des communications, de la navigation, du contrôle des dommages et du fonctionnement des armes. A l'aide d'une carte, vous pouvez définir la trajectoire la plus sûre pour attaquer les bases nippones (ni mauvaises).

Sur votre chemin, vous pourrez rencontrer les destroyers et les avions ennemis dont certains sont pilotés par des kamikazes. Il y a plusieurs solutions pour envoyer par le fond des bâtiments adverses : ou les couler grâce aux canons, ou alors envoyer des chasseurs endommager leur artillerie et les achever à l'aide des bombardiers. Une fois arrivé devant une base japonaise, bombardez l'île pour faciliter la tâche des braves marines. Ensuite, choisissez le nombre de soldats qui débarqueront pour finir le travail. Ce nombre devra tenir compte de la force de la base adverse. Si la puissance de feu de l'ennemi est encore trop importante, vous risquez d'envoyer à la mort vos marines et d'échouer dans votre mission. Vous serez alors destitué.

Olivier

Testé sur C64



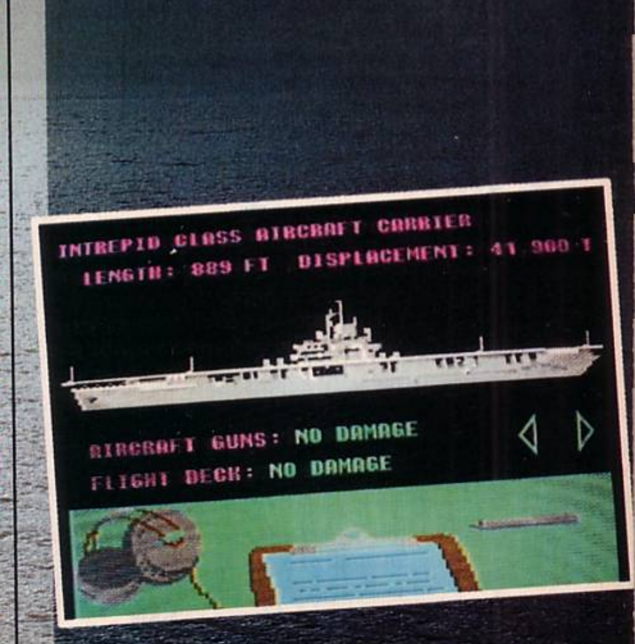
Fiche technique

Power at Sea est un jeu qui pourra rappeler par certains points le programme "Beach Head" paru en 1983 sur cette même machine. Cependant, il existe dans le logiciel d'Accolade un peu plus de stratégie.

Le graphisme est convenable mais pourrait être meilleur. Les effets sonores, même s'ils ne sont pas très originaux, conviennent bien au logiciel et l'animation est relativement fluide. Par contre, les séances d'arcades sont un peu décevantes. La notice est complète et en plus elle est traduite (en français bien sûr pas en japonais !). Le programme est facile à utiliser sauf si l'on possède la version cassette. Après une heure de jeu, vous pourrez vous inscrire, avec la certitude de gagner, à l'épreuve du "change tape side, rewind, press stop fire and play".

12/20

Un bon thème mais une réalisation moyenne.





Garfield

"BIG, FAT, HAIRY DEAL"

The Edge
Arcade/Aventure





Ah, lundi, je déteste les lundis ! Rien de bien ne m'arrive le lundi ! Un exemple : Arlène, ma fiancée, vient d'être enlevée et placée à la SPA, il faudra que j'aille la délivrer, mais tout d'abord, pensons à notre petit (enfin, petit !) ventre qui crie famine et il ne faut pas que je m'endorme. Commençons par le début, je trouve une tranche de gruyère, je la mange tout en donnant un coup de pied à Odie (le chien le plus bête du monde) qui, quand il me touche, m'endort encore un peu plus, ensuite, je saute sur la table de la cuisine pour y déguster le merveilleux café El Craignos de mon maître Jean qui, s'il me voit, me jettera à terre. Le ventre bien plein et l'esprit plus net, je sors de la maison et vais faire un tour dehors. Ce ✱✱✱ de chien est pendu à mes basques, et vlan ! un coup de tatane et il s'envole ! Mon visage s'éclaircit alors pour laisser apparaître un sourire sarcastique de contentement. Bien sûr, je n'arriverai pas tout seul à la fourrière, je pourrai me faire aider par Nermal (le chaton le plus mignon du monde) et malgré lui par Odie (le chien le plus...). Dans ma quête, j'irai voler un bifteck chez le boucher, ou chez le droguiste entre autres...

Benoît Raphaël

Un autre avis

Lorsque j'ai découvert les premiers écrans de Garfield je me suis dit : tiens, les graphismes sont mignons (tout en étant gênée par la disproportion d'occupation de l'écran entre la moitié supérieure, bien remplie, et la moitié inférieure, pratiquement vide) et l'animation est un peu "molle". Puis pendant les premières minutes Garfield n'a pas cessé de s'endormir (!) jusqu'au moment où il a pris goût au café qui a eu sur lui le même effet que sur Denis (rédac'chef d'Arcades, est-il besoin de le préciser ?)... Alors plus question de dormir (enfin, provisoirement !) et possibilité de découvrir un peu plus les alentours...

12/20
C'est mignon mais il n'y a pas de quoi fouetter un chat !

Testé sur Amstrad CPC **Kate**

Fiche technique

Garfield est le dernier soft de The Edge où, vous l'aurez deviné, vous tenez le rôle de Garfield. C'est un logiciel marrant et très mignon, aux graphismes pratiquement semblables à ceux de la BD, les sprites sont gros, l'animation plus que correcte, mais on regrettera quand même l'absence de scrolling. On peut progresser assez facilement dans ce jeu à l'idée très originale : il fallait quand même penser à boire du café pour se tenir éveillé ; la page de présentation est superbe, la boîte est moyenne et la notice en bon français n'explique pas grand-chose. Garfield sera très gourmand alors ne le faites manger que lorsqu'il a vraiment très faim. Ce que j'adore dans ce jeu, ce sont les remarques humoristiques (en anglais) sur le déroulement de l'action, les bruitages sont pratiquement inexistants, et se limitent aux sons des pas de ce cher quadrupède. La richesse de ce jeu est inouïe (comme les magasins). Pourtant je suis pratiquement sûr qu'au bout d'un mois, on s'en lassera...

13/20
Mériterait 15 ou 16 s'il retenait l'intérêt du joueur.










POWER STRUGGLE

P.S.S.
Stratégie



Vous voulez devenir Maître du Monde : c'est humain ! Hélas, vous n'êtes pas tout seul. Si vous restez le souverain incontesté du bloc Ouest, le bloc Est, lui, continue à vous narguer du haut de son indépendance, quant aux pays neutres... En bref, "Zette Zituation intolérable ne peut plus durer !!! Nous afons les moyens de tous fous soumettre !" (traduction littérale : vous avez pris votre décision : ils vont pouvoir goûter à votre étreinte de fer).

En effet, les moyens, vous les possédez : qu'il s'agisse d'influencer la politique d'un pays et aussitôt vos experts entrent en jeu ; vous êtes tenté par une attaque massive, l'armée tout entière est à vos pieds ("Ach ! La forze brûte !"). Un pays décide de vous soutenir : pour l'encourager, subventions économiques, construction d'industries ; vous pouvez même le protéger en y créant des armées ou en lui accordant une aide militaire extérieure. En fait, vous pouvez faire beaucoup de choses, mais aurez-vous la sagesse et l'intelligence requise à toute bonne conquête du monde qui se respecte ? C'est une autre paire de manches !

Testé sur Atari ST **Stéphane**

Fiche technique

P.S.S., connu pour ses wargames, propose ici un jeu de stratégie politique et militaire qui a le mérite de rester simple et facile d'emploi. Toutes les commandes s'obtiennent à partir de la souris, et celles-ci sont peu nombreuses. Le graphisme est très moyen (une carte du monde en couleurs), mais pour ce type de jeu... En fait, la seule originalité de ce logiciel provient de son mode "deux joueurs" : les deux personnes vont se trouver opposées en temps réel (si le premier effectue dix actions pendant que l'autre n'en fait qu'une seule, tant pis pour le second !), ce qui privilégiera bien sûr le plus prompt d'esprit des deux dictateurs en herbe !

10/20
Un jeu de stratégie sans grande originalité, qui intéressera plutôt les débutants.



Nous sommes en l'an 3010 et vous venez de rentrer à l'école de formation Lazer Tag ; lieu où le sport et la compétition ont remplacé la violence. Au début du jeu, vous n'êtes qu'un simple bleu néophyte, qui, je l'espère pour vous, ne tardera pas à monter en grade. Pour cela, vous devrez passer de nombreux niveaux, et chacun, deux fois de suite : la première, vous jouerez à un jeu de chat rapide et furieux contre vos camarades. La seconde, vous arrivez au tir où votre habileté sera mise à rude épreuve.
Vous perdrez des vies si vous êtes touché par vos camarades ou si vous ne finissez pas le niveau dans le temps imparti. Vous avez en tout six vies, alors faites-en bon usage ! Vous pourrez bien sûr récupérer des vies et des points au cours des tableaux que vous traverserez. Pour cela, vous devrez ramasser des objets.
Ce jeu vous demandera une grande concentration et surtout un maximum d'habileté. En effet, quand vous tirez, les lasers rebondissent contre les murs et selon l'angle, prennent une direction différente. Alors, sachez jouer avec astuce.
Maintenant, je vous souhaite d'avoir beaucoup de chance, mais surtout, faites attention aux tirs de vos camarades.

Jean-François

Version CPC

■ Version Spectrum

Pas de chance, j'ai un Spectrum ! Evidemment, Lazer Tag est très différent de la version C64. Sous certains aspects, on pourrait dire que ce n'est pas le même jeu… enfin, presque ! Côté graphismes et animations, sans obtenir des miracles, les programmeurs ont quand même réussi leur coup. Malgré tout, le jeu reste très moyen. 11/20.

Marc.

Un autre avis



La version C64 de Lazer Tag est bien réalisée quant au graphisme, à l'animation et au côté acoustique. Hélas, l'intérêt d'un tel jeu est assez difficile à trouver… En effet, jouer à se courir après comme dans une cour de récréation n'est pas franchement marrant…
En outre les tableaux ont une fâcheuse tendance à se ressembler un peu trop. Aussi, il est fort probable que Lazer Tag soit rapidement, trop rapidement lassant.
Il faut avouer que malgré une bonne réalisation, le jeu ne présente pas de grandes originalités, ni de difficultés trop dures à surmonter. C'est pourquoi, après trois ou quatre heures de jeu, on a presque fait le tour de ce logiciel…
Pour la note, je la mettrais à 10/20 : ni plus, ni moins qu'un jeu moyen.

Laurence



Version C64

Fiche technique

Lazer Tag est un jeu d'arcade classique. Il se présente vu du dessus comme dans Ikari Warriors ou encore Commando. Après une belle page de présentation, le jeu est un peu décevant, mais quand même attirant. Le graphisme est correct, l'animation est bonne, et le fond sonore aussi. On peut y jouer seul ou à deux, au joystick ou au clavier selon votre goût. Malgré cela, Go ! a bien exploité les qualités du CPC.

12/20
Un jeu d'arcade pas vraiment extraordinaire.



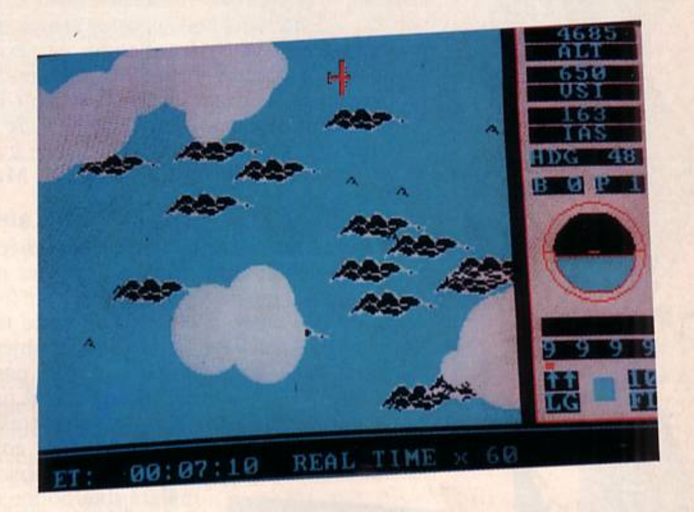
N'écoutant que le ronronnement sourd de mes réacteurs, je décide de décoller. Je pousse les moteurs à fond, incline les volets, lâche les freins. Je ramène le manche vers moi. Le rêve d'Icare se réalise à nouveau, je vole. Oubliés les horreurs de la guerre, les camarades qui ne rentreront pas.
Leur nombre augmente de manière vertigineuse ces temps-ci, il faut dire que nos cibles manquent singulièrement d'originalité, par dix-huit fois déjà nous avons tenté de couper le ravitaillement des forces de l'axe en pétrole. Mais la raffinerie de Ploesti en Roumanie continue à fonctionner. Certaines de nos attaques ont été tellement peu dévastatrices chez l'ennemi, qu'on dit même que lorsque les habitants des alentours de Ploesti entendent les sirènes annonçant notre venue, ils se réfugient dans la raffinerie.
A peine en l'air, je vire à trois heures. Je dois dans un premier temps rejoindre ma formation. Nous devrons impérativement bénéficier de la protection des chasseurs qui se relayeront pour jouer le rôle de chiens de garde autour de nos B24. Sans eux, nous serions des cibles faciles pour les agiles chasseurs allemands. Même les vieux biplans roumains représentent une menace potentielle. On a suffisamment à faire avec la flak qui nous interdit le survol des grandes villes. Sans compter les problèmes de moteurs, d'essence, la fatigue et la peur. J'appelle le navigateur, nous allons bientôt nous placer en tête de l'escadrille, l'enfer peut commencer.

Testé sur PC **Yanick**

Fiche technique

Un tableau de bord sommaire, un affichage saccadé, une gestion des touches lente (qui ne permet pas de réagir rapidement), des graphismes qui sont plus dignes d'un ZX81 que d'un PC (et encore !), etc. Ce jeu accumule les faiblesses. Il a tout pour plaire... C'est dommage car la documentation est superbe, le cadre historique y est fidèlement reproduit. Il est regrettable de n'avoir pas su exploiter un tel sujet historique comme il le mérite. Si vous vous sentez l'âme d'un héros, vous pourrez toujours essayer de faire les dix-huit missions de l'escadrille et comparer vos résultats avec les performances des B24 en 1944. Bon courage, moi, j'abandonne...

7/20
No comment.





Ocean
Arcade

GUTZ

Sur Spectrum :

- Animations : correctes !
- Graphismes : ... bof !
- Sons : élémentaires !



Comme Jonas ou... Pinocchio dans le ventre de la baleine, me voilà à l'intérieur du monstre. Fabriqué par des êtres visiblement intelligents, il s'était satellisé autour de la terre. Il y avait déjà longtemps qu'on captait ses signaux. Après avoir été introduit à l'intérieur de la chose, avec pour mission de détruire ses organes vitaux, cœur, poumons, reins et cerveau, je cherche mon chemin dans un labyrinthe d'artères encombré de créatures qui deviendront vite mes ennemis. Fort heureusement, je découvre à certains endroits des armes et des objets qui faciliteront ma progression. Ce scaphandre par exemple, est une excellente protection contre les gaz. Grâce à une carte des lieux, j'essaie de retrouver mon chemin et les caisses qui renferment les parties d'une arme indispensable à l'accomplissement de ma mission. Je cause, je cause, peut-être est-ce pour tromper ma peur... Me voici face au rein : comment vais-je le détruire ?

Marc

Un autre avis

Mouais ! Après m'être arrachée une bonne poignée de cheveux, j'ai enfin trouvé comment obtenir la carte de ce sordide labyrinthe. Moi qui souffre de claustrophobie, je suis gâtée... Une fois la carte trouvée, il ne reste plus qu'à récupérer ici ou là des objets nécessaires à votre survie. Pour ma part, je n'ai pas vraiment apprécié ce jeu peu original. Seul un scénario étrange le différencie des autres labyrinthes du genre. L'animation est correcte, le graphisme présente des sprites assez grands. Ainsi, malgré une bonne réalisation, c'est un jeu qui risque de ne pas marquer dans l'histoire du soft d'arcade.

Laurence

Version SPECTRUM

Version C64

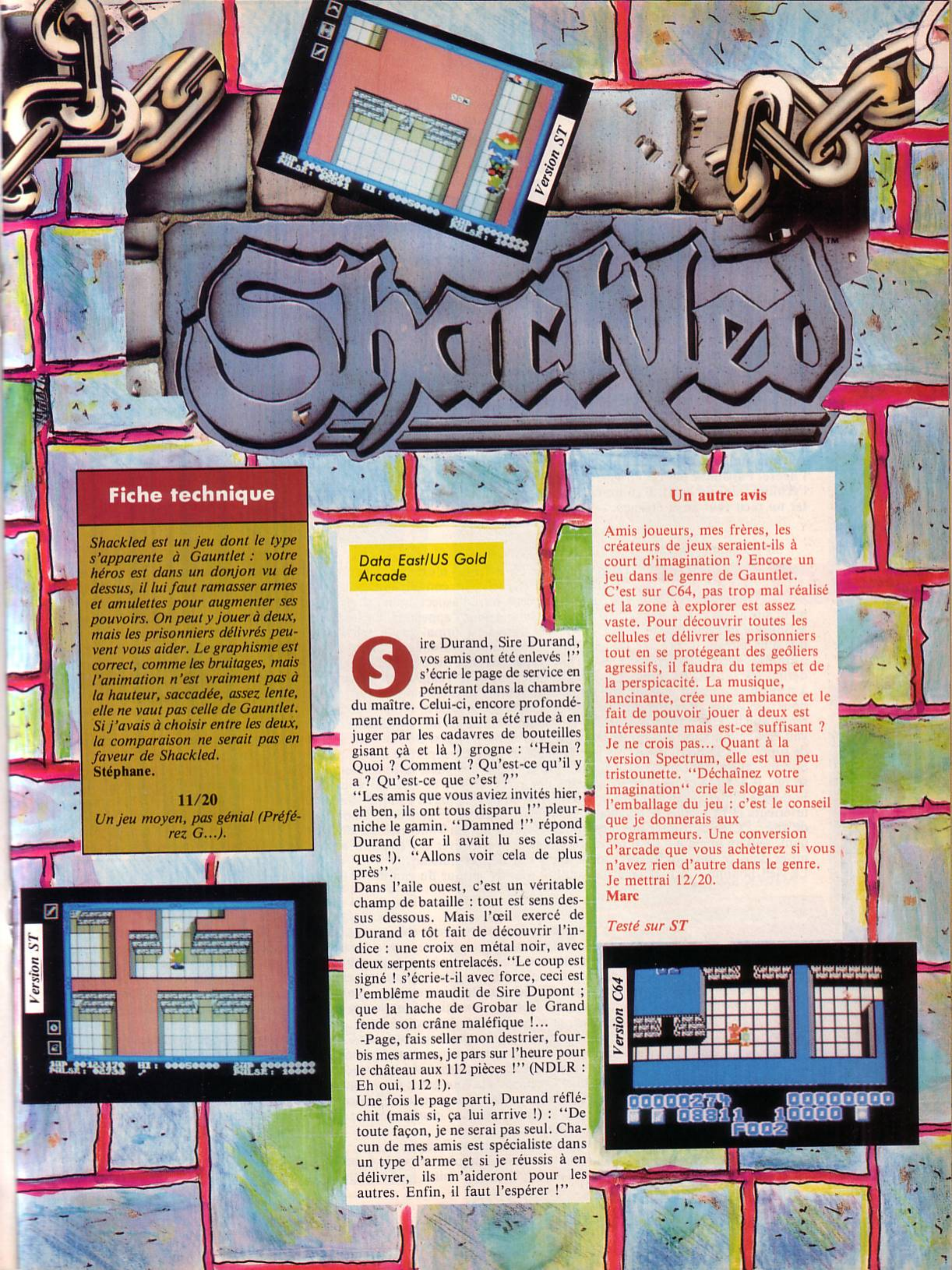
Testé sur ***C64***

Fiche technique

En fait, Gutz est un labyrinthe assez classique. Ici, point de fantômes mais des cellules mortelles aux formes les plus étranges. Toutes ne sont pas sensibles aux mêmes armes ce qui complique singulièrement la tâche. L'exploration d'un tableau débouche sur un tunnel communiquant avec le suivant. Le jeu n'est pas trop difficile, pourvu que l'on songe à prendre quelques repères. Sans être exceptionnel, les graphismes et animations sont des plus corrects. Le joueur peut choisir entre musique et effets sonores. Gutz n'est pas un jeu passionnant mais il est assez distrayant.

12/20

Après tout, ce n'est qu'un labyrinthe amélioré.



Fiche technique

Shackled est un jeu dont le type s'apparente à Gauntlet : votre héros est dans un donjon vu de dessus, il lui faut ramasser armes et amulettes pour augmenter ses pouvoirs. On peut y jouer à deux, mais les prisonniers délivrés peuvent vous aider. Le graphisme est correct, comme les bruitages, mais l'animation n'est vraiment pas à la hauteur, saccadée, assez lente, elle ne vaut pas celle de Gauntlet. Si j'avais à choisir entre les deux, la comparaison ne serait pas en faveur de Shackled.
Stéphane.

11/20
Un jeu moyen, pas génial (Préférez G...).

Data East/US Gold
Arcade

Sire Durand, Sire Durand, vos amis ont été enlevés !'' s'écrie le page de service en pénétrant dans la chambre du maître. Celui-ci, encore profondément endormi (la nuit a été rude à en juger par les cadavres de bouteilles gisant çà et là !) grogne : ''Hein ? Quoi ? Comment ? Qu'est-ce qu'il y a ? Qu'est-ce que c'est ?''
''Les amis que vous aviez invités hier, eh ben, ils ont tous disparu !'' pleurniche le gamin. ''Damned !'' répond Durand (car il avait lu ses classiques !). ''Allons voir cela de plus près''.
Dans l'aile ouest, c'est un véritable champ de bataille : tout est sens dessus dessous. Mais l'œil exercé de Durand a tôt fait de découvrir l'indice : une croix en métal noir, avec deux serpents entrelacés. ''Le coup est signé ! s'écrie-t-il avec force, ceci est l'emblême maudit de Sire Dupont ; que la hache de Grobar le Grand fende son crâne maléfique !...
-Page, fais seller mon destrier, fourbis mes armes, je pars sur l'heure pour le château aux 112 pièces !'' (NDLR : Eh oui, 112 !).
Une fois le page parti, Durand réfléchit (mais si, ça lui arrive !) : ''De toute façon, je ne serai pas seul. Chacun de mes amis est spécialiste dans un type d'arme et si je réussis à en délivrer, ils m'aideront pour les autres. Enfin, il faut l'espérer !''

Un autre avis

Amis joueurs, mes frères, les créateurs de jeux seraient-ils à court d'imagination ? Encore un jeu dans le genre de Gauntlet. C'est sur C64, pas trop mal réalisé et la zone à explorer est assez vaste. Pour découvrir toutes les cellules et délivrer les prisonniers tout en se protégeant des geôliers agressifs, il faudra du temps et de la perspicacité. La musique, lancinante, crée une ambiance et le fait de pouvoir jouer à deux est intéressante mais est-ce suffisant ? Je ne crois pas... Quant à la version Spectrum, elle est un peu tristounette. ''Déchaînez votre imagination'' crie le slogan sur l'emballage du jeu : c'est le conseil que je donnerais aux programmeurs. Une conversion d'arcade que vous achèterez si vous n'avez rien d'autre dans le genre. Je mettrai 12/20.
Marc

Testé sur ST



Version C64



Il faisait froid, cette nuit-là. Tout était calme, je me rendais à mon domicile lorsque j'aperçus sur mon chemin un vieil homme façonnant un appareil étrange qui me rappelait un cadran solaire. Je m'approchai, intrigué, quand le vieillard, comme s'il avait entendu la question que je me posais au sujet de cet objet se tourna vers moi ; un visage âgé, creusé de rides pronfondes m'expliqua que ce système était en fait un cadran lunaire, qu'il donnait l'heure. Passionné par cet étrange homme, je m'assis et l'écoutai, sans un bruit. Il commença alors par me conter un récit tout aussi étrange.

The Lords of Time

Dans ce monde où le temps n'existait pas, nous les "Dix qui n'en faisaient qu'un", les "Gardiens de l'éternel", ne connaissions pas de limite à nos pouvoirs magiques. Ainsi, chacun prit sur cette terre l'aspect de son choix. L'un de nous s'intéressa plus particulièrement aux astres et aux cieux. l'Astronome, comme nous l'appelions, fut fasciné par la bataille incessante que se livraient le Soleil et la Lune Rouge. En effet, celle-ci trouvait anormal que le Soleil fût le maître des cieux, la magie n'existant que sous le règne de la Lune Rouge. Ainsi, cette querelle faisait que tantôt c'était la Lune qui éclairait la planète, tantôt c'était le Soleil. L'Astronome, le "Timekeeper" étudia ces cycles d'alternance Soleil-Lune et Clarté-Obscurité et en définit les années, les mois, le jour et la nuit. Ainsi, le Temps était né et il commençait à s'écouler. Sa magie, petit à petit, disparaissait et nous, qui auparavant étions éternellement jeunes, commencions à vieillir. Sans l'Astronome, nous décidâmes alors d'étudier de plus près cette chose bizarre et horrible qu'était le Temps afin de pouvoir y réinstaurer la Magie. Ce ne fut pas sans mal et l'aboutissement de nos recherches fut le cadran lunaire : le Moondial, qui servait en quelque sorte à compter le temps, à mesurer les âges. De son côté, le Timekeeper, furieux de nous voir essayer de supprimer sa découverte créa la "Timepiece", pièce temporelle qui lui permettait de traverser le Temps à son aise. Son invention étant plus performante que la nôtre, intrigués, nous lui demandâmes de nous livrer une partie de son secret. Il accepta et nous emmena dans une pièce voisine de celle où nous tenions nos réunions ; là se trouvait une horloge à l'intérieur de laquelle on découvrait un petit appareil admirablement décoré : la Timepiece. Il ouvrit la porte inférieure et fit osciller le balancier. L'horloge disparut, je dois dire, à notre étonnement général. Et le Time keeper, de dire : "C'en est fini de nos interminables querelles. La Timepièce est allée je ne sais où, ni quand, ni à qui. Maintenant, seul un humain à l'esprit aventureux peut la retrouver et s'en servir pour corriger les erreurs que vous avez commises dans ce monde. Encore faut-il qu'il soit né, cet humain...

Le vieil homme s'assit et regarda l'ombre tourner autour du cadran. Puis, il se remit à parler.

Red Moon

"Dans cet élan, l'accès au temps nous avait été fermé". Et la Lune Rouge était devenue blanche et pâle. La Magie n'existait plus dans ce monde et ne subsistait qu'en la cité de Baskales. Nous n'étions plus que sept, trois d'entre nous ayant péri et nous prîmes des noms d'humains : Cazab, Golitsin, Hagelin, Hollis, Shardon, Tenanon et Talkor. Nos pouvoirs diminuaient et c'est alors que Venona eut l'idée de récréer la Lune Rouge en version réduite, ceci afin de récupérer notre magie. Nous installâmes alors au cœur de Baskales ce que nous avions appelé le Crystal de Lune Rouge, l'aboutissement de nos recherches. Il se trouvait dans une tour très bien gardée, au milieu d'un petit lac, et accessible par un seul chemin...

Je demandai au Roi de la Cité l'intérêt qu'il avait à garder le pouvoir du Crystal pour Baskales seulement, et pourquoi il ne voulait pas l'étendre sur le monde. Il était vieux et me répondit quelque chose d'insignifiant, ce qui me poussa à m'emparer du Crystal pour l'emmener avec moi, partout sur la terre, afin d'y réinstaller la Magie...

Je réussis tout de suite à pénétrer dans l'enceinte de la tour grâce à un déguisement et quelques petits tours personnels. J'étais alors presque arrivé au Crystal, prêt à m'en emparer quand j'entendis au-dessus de ma tête un fort battement d'ailes et vis Hagelin saisir l'objet tant désiré et me dire ironiquement : "Talkor ! Ne t'a-t-on jamais dit que voler était plus facile ?" Et il s'enfuit en ricanant.

Où était donc maintenant ce fabuleux Crystal de Lune Rouge ?...

Le vieil homme s'arrêta. Sa figure avait l'air beaucoup plus marquée et beaucoup plus fragile que lors de notre précédente rencontre. Il semblait faible. C'est alors qu'il se mit à parler pour la troisième fois.

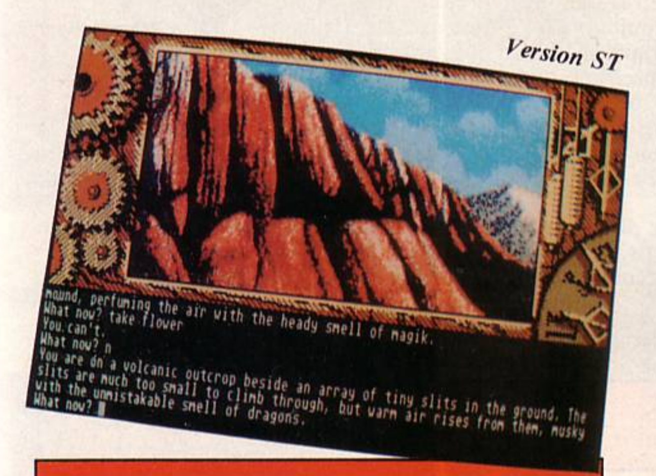
The Price of Magik

"Le temps profite de ceux qui vivent avec lui. Même nous, qui étions là à son début, aurons une fin. La Magie aussi fait payer un prix à ses membres : "Le prix de la Magie...". Quand tout le monde sut que le Crystal avait été volé par l'un de nous, la cité tout entière nous soupçonna de toutes sortes de vilenies et la seule chose à faire était de le retrouver. Par groupe de deux, chacun partit dans une direction bien précise. Golitsin et moi, Talkor, allâmes vers l'ouest, espérant découvrir un indice... Une fois le Crystal retrouvé, il fut décidé qu'une personne de confiance le garderait. L'heureux élu fut Myglar, magicien ambitieux que j'avais fini de former. De mon côté, je fus envoyé à l'ouest, dans les montagnes où je retrouvai Golistin que je pensais perdu depuis longtemps. Nous décidâmes de rentrer ensemble à Baskales lorsqu'après avoir franchi les portes de la cité, nous fûmes "abordés" par des gardes de Myglar que je croyais mort, lui aussi. Celui-ci nous invitait dans sa résidence, le château de Xax. Je compris que ce château était l'endroit où se trouvait le Crystal, ce scélérat, pendant mon absence, se l'était approprié. Après avoir semé sans mal les gardes, nous pénétrâmes dans l'enceinte du château où l'horrible Myglar nous attendait. Pour nous empêcher d'approcher, celui-ci menaça de détruire le Crystal. Bien sûr, ceci me fit hésiter, mais Myglar décida à ma place et il enveloppa le Crystal dans sa cape et lui et sa lumière rouge disparurent. Ah ! Quelle folie de sa part. Le Crystal ne le rendrait pas bon, il le maintiendrait en vieaussi longtemps qu'il l'aurait en sa possession, mais quelle vie l'attendait ? Il finirait par en devenir fou. Il paierait le prix, le "Prix de la Magie".

Le vieil homme, après un temps de silence, se remit à parler. "Le Crystal fut repris et remis en lieu sûr à Baskales. Mais la Magie n'était plus la même. La fin des Ages était proche et la vraie Magie avait disparu du monde. Maintenant, il en existe certes, mais seulement lorsque la lune est pleine et que le temps peut être mesuré sur un cadran lunaire." Je regardai le cadran ; l'ombre arrivait à sa fin lorsque les premiers rayons du soleil apparurent. Alors, le cadran s'en était allé et le vieil homme avec...

Emmanuel et Jean-François

Version ST



Fiche technique

Time and Magik est, vous l'avez sans doute deviné, une sorte de compilation de 3 jeux d'aventure. C'est presque ça puisqu'il s'agit en fait d'une nouvelle trilogie de LEVEL 9 éditée par un petit nouveau, Mandarin Software. Le coffret regroupe les 3 aventures citées, à savoir : "The Lords of Time", "Red Moon" et "The Price of Magik" qui forment ensemble une même grande aventure. Il n'est pas interdit de débuter par le second ou le troisième épisode, mais il faut savoir qu'il est plus facile d'affronter une aventure quand la précédente est achevée... Côté technique, maintenant. L'analyseur syntaxique est de bonne qualité et côté graphisme, je ne pense pas vous en dire plus car j'ai testé la version CPC 464. En effet, il faut au minimum 128 K pour voir autre chose que du texte à l'écran...

En résumé, un scénario assez original, une histoire bien ficelée qui vous fera passer des heures angoissantes devant votre micro qui ne parle cependant qu'anglais. Un bon début pour le groupe Mandarin Software dont le slogan pourrait être : "bonne qualité et grande quantité".

13/20

Une bonne aventure mais trop de textes en anglais.

Un autre avis

Moi, j'ai eu la chance d'avoir l'aventure graphique et en plus sur 3 bécanes...
Comme dans Knight Orc, la version Amiga est un cocktail de couleurs pastel, de fins graphismes, bref, une aventure reposante pour la vue... Le seul problème sur cette machine ; le clavier AZERTY (mais on s'y fait très vite).
Sur ST, les dessins restent très proches de ceux de l'Amiga mais avec des tons plus forts. L'ensemble en fait une jolie réalisation, à posséder si vous gazez en anglais.
Et sur C64, alors ?
Ben, c'est pas mal du tout ! Si, si...
Bien sûr, les graphismes sont assez différents des deux versions précédemment citées mais, compte-tenu des capacités du C64, c'est très bien réalisé. Autre point positif, c'est dans cette version que les textes sont les plus lisibles.
Pour ceux qui aiment l'anglais et l'aventure, cette trilogie est un achat à faire sans plus tarder.
L'analyseur syntaxique est proche de celui de Gnome Ranger ou Knight Orc.

Laurence

Testé sur CPC

Version AMIGA



DESOLATOR

US Gold
Arcade

Qu'est-ce ? Qu'entends-je ? Qu'acousti-qué-je ? Oh, non ! Figurez-vous que l'horrible, l'infâme, l'abominable sorcier Kairos vient une fois de plus de capturer un de ces malheureux enfants et l'a enfermé derrière un miroir ! Cette fois, ça ne peut plus durer ! Je m'empresse de revêtir ma superbe combinaison rouge, de coiffer ma magnifique chevelure blonde, et me voilà parti à l'assaut de ce maudit minable voleur d'enfants. Non mais ! Il va apprendre à me connaître, moi, le justicier des justiciers, le héros des héros, le... j'en passe des meilleures, bref, moi, Mac (Ah ! Bé !) !
Le but de la manœuvre est simple : je dois franchir les quatre premiers étages du château pour ensuite pénétrer dans le haut de la tour puis, normalement, redescendre à sa base, pour arriver au terme de ma quête. Oui, mais, de plus, il me faut libérer les enfants en brisant les miroirs à l'aide de mes poings, (qui sont ma seule arme durant tout le jeu), en évitant les gardes de Kairos, les pompiers lance-flammes et les masques cracheurs de feu qui me pompent inlassablement ma précieuse énergie. Pour les éliminer, pas de quartier : un gauche, un droite bien placés et en voilà quelques-uns hors d'état de nuire. Il faut aussi éviter les mines disséminées ça et là, soit en les contournant, soit en sautant par dessus. Heureusement pour moi, des bonus sont offerts pour m'aider à progresser : ainsi, un E me redonnera de l'énergie, une bourse m'octroiera des points, je pourrai aussi obtenir un boomrang, et me téléporter à un autre endroit du château en me plaçant sur ce que la notice appelle des chaînes. De plus, lorsque neuf des bambins, aussi appelés "Peters", seront libérés, ma récompense sera d'être transformé en Machoman l'invincible, ce qui me permettra de tout détruire sur mon passage...
Emmanuel

Un autre avis

Pas bien méchant ce jeu... Si vous aimez les Gauntlets, vous trouverez Desolator un peu trop facile sur C64... C'est en effet un jeu de labyrinthe, ni trop difficile, ni trop rapide, dans lequel vous pourrez rapidement accumuler les points et pour lequel vous n'aurez pas un gros effort de mémorisation à faire. Le plan est assez simple, les bonus très visibles et faciles à capturer, quant aux ennemis, ils ne sont pas d'une témérité exemplaire. Côté réalisation, rien à dire, c'est propre. La musique comme toujours sur C64 est parfaite, l'animation est assez fluide, les graphismes, bien que sans originalité sont tout à fait corrects. Sur Spectrum, quoique la musique brille par son absence, que les couleurs soient très limitées (en fait, sur l'écran de jeu il n'y en a qu'une) et que les graphismes fil de fer n'aient rien de bien nouveau, on a tout de même un jeu assez correct. Un problème toutefois : au départ il n'est guère facile de reconnaître le héros (tout se ressemble tellement...).
L'animation est de qualité plutôt bonne et, malgré le satané joystick Sinclair, ça se joue... Cette fois, ma note dépassera un peu la moyenne pour Spectrum et C64, alors accordons à Desolator un 11/20.
Laurence

Testé sur CPC

Fiche technique

Desolator est la conversion de la machine de café "Halls of Kairos" de Sega. L'adaptation semble assez fidèle, si l'on tient compte des capacités du CPC, bien qu'il manque quelques options par rapport à l'original. Côté graphismes, c'est très correct avec de jolies couleurs et une animation satisfaisante. Le terrain d'action est vu de dessus, ce qui rappelle le style Commando ou Ikari, mais ici le but et le principe du jeu sont totalement différents. Côté son, ça n'est pas mal du tout. Il faut noter toutefois un léger bug : lorsqu'on heurte une porte et qu'elle se brise, on ne peut la passer qu'en se décalant un peu par rapport à elle, si bien qu'on marche sur le mur, mais on oublie vite ce léger détail. Autre chose, la partie gauche de l'écran de l'Amstrad montre une maison à 4 étages à côté de laquelle se trouve une tour, ceci pour indiquer le niveau du joueur. On se croirait plus dans une ville que dans des appartements, mais ne chipotons pas, ce jeu et un bon divertissement.

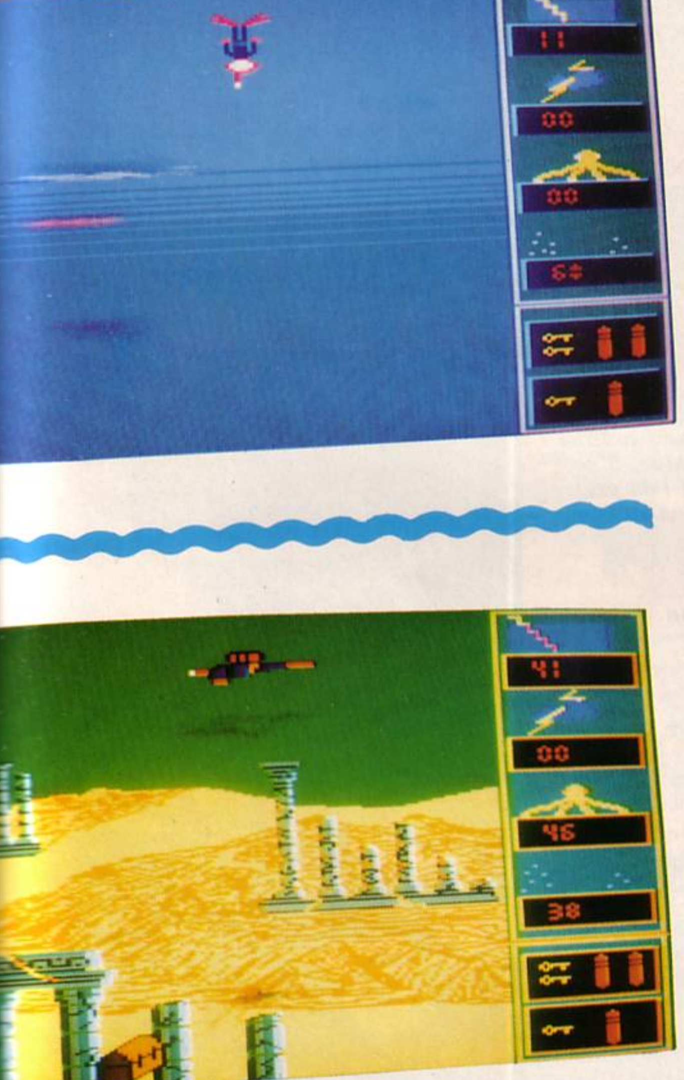
13/20
Simple, agréable, mais pas exceptionnel.



Version C64

AQUANAUTE

FIL
Arcade



Que se passe-t-il chez FIL ? Auraient-ils quelque mal à trouver des bons programmeurs ? Leurs dernières productions sur Amstrad CPC nous font penser à ça ! On se croirait revenu aux tout premiers temps de la machine, à l'ère des animations en BASIC. Mais, venons en au fait, vous êtes un plongeur aquatique qui doit retrouver un trésor au fond de l'océan, mais ne vous faites pas d'illusions, si c'est l'un des jeux les plus mauvais du mois, ce n'est pas le plus facile, loin de là ! A chaque fois que le plus infime des atomes d'une de vos palmes ou de votre tuba touche quelque chose de fatal (poisson, pieuvre, liaison, etc.) vous êtes mort, votre score est de six mille huit cents points, en effet, quel que soit le niveau atteint, le nombre de points restera inchangé. Un achat à ne pas faire, un logiciel à boycotter.

Raphaël
Testé sur CPC

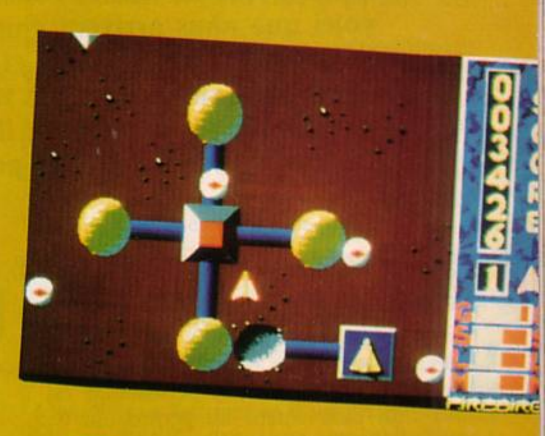
Fiche technique

Je vais énumérer calmement les défauts et les qualités (s'il y en a !) de ce soft : le graphisme est mauvais, l'animation est mauvaise, les sons sont mauvais et peu nombreux (heureusement !), l'approche est lente, la notice est mauvaise et trompeuse de surcroît, l'ergonomie est le point fort du logiciel : moyenne, l'intérêt, euh... il n'y en a pas, quant à l'originalité, elle aurait pu, étant donné le thème, être plus développée... La note sera impitoyable.

6/20
En budget, à 20 balles, on aurait pu lui filer 9 ou 10.

MISSION GENOCIDE

Silverbird Arcade



Aujourd'hui, j'ai testé un jeu d'arcade : il s'appelle ''Mission Génocide''. Y faut tirer dans tous les vaisseaux et tout détruire ce qu'il y a par terre. Et puis y faut tirer dans les carrés rouges parce que des fois, il y a des armes plus balaises dedans. Ah ! Y faut pas passer sur les ronds noirs sinon vos armes, eh ben elles tomberont. Y'a plein de tableaux, donc plein de vaisseaux à détruire et plein de trucs à bousiller : c'est chouette !''.
Julien, 6 ans.
(N.D.L.R. : la conclusion n'engage que l'auteur, qui n'est d'ailleurs pas légalement responsable de ses actes !).

Testé sur ST

Fiche technique

Si vous ne l'avez pas encore deviné, Mission Génocide est un jeu de destruction au nom on ne peut plus heureusement choisi ! Devant l'impressionnante quantité de shoot'em up qui peuplent les bibliothèques de logiciel du ST, qu'à donc celui-ci pour tirer son épingle du jeu ? Eh bien, rien ! Graphisme très moyen, tir lent, scrolling lent (par contre, le vaisseau, lui, speede comme un fou !), animation sonore réduite (TZIIING ! BOUM !). Je suis sûr que vous trouverez une manière plus intelligente de dépenser votre argent (exemple : allez boire un pot à ma santé au troquet du coin !).

7/20
C'est pas la peine.



Possesseurs de MSX, vous allez être contents car voici que nous arrivent cinq softs destinés à votre bécane. Ils sont japonais et, (hélas pour vous !) la notice n'est en général pas traduite... Bien que dans l'ensemble assez moyens, ils ont tout de même le mérite de renouveler un peu votre ludothèque...

VAXOL

Heart Soft/Arcade

Le premier soft de la série est un genre de Space Harrier. En effet, le personnage est animé d'un mouvement lui permettant de courir dans les airs, de tirer devant lui sur tous les objets qui peuvent apparaître dans son champ de vision. Comme dans le jeu d'Elite, le sol est constitué de bandes horizontales de deux couleurs, "scrollant" à grande vitesse. Ici, les ennemis ne sont ni des arbres, ni des dragons mais plutôt des statues (comme celles de l'Ile de Pâques), des lampadaires, des gélules vertes, des rochers, etc.

Fiche technique

Très inspiré du célèbre "Space Harrier", Vaxol est toutefois un jeu assez mal réalisé.
En effet, l'ensemble donne l'impression d'un soft à l'état d'ébauche dont le graphisme inachevé n'exploite pas totalement les capacités du MSX et dont l'animation est beaucoup trop saccadée. Il est loin, très loin du superbe Space Harrier. En outre, un masquage très mal fait laisse apparaître les sprites dans un rectangle : bof...
L'ensemble est vraiment médiocre et ne mérite qu'une note inférieure à la moyenne.

9/20
Pour la mauvaise réalisation.

ANDROGENUS

Telenet/Arcade

Voici un soft assez original. Il présente en effet la particularité d'avoir un scrolling ascendant. Votre héros est un androïde dont le rôle est de tirer sur tout ce qui bouge afin de descendre dans les tableaux suivants. Au hasard du chemin, il peut récupérer des gélules (comme dans un casse-briques) lui conférant de nouvelles forces de tir.
Au début du jeu, le personnage est protégé par deux rayons circulaires qui gravitent en orbite autour de lui. Hélas, ces rayons ne sont pas indestructibles...

Fiche technique

Des graphismes fins, des couleurs variées, une musique exploitant au mieux les qualités de la bécane : voilà toutes les qualités de ce jeu. De plus, un scrolling ascendant (qui vous permet donc de descendre) lui amène une touche d'originalité.
En revanche, l'animation est un peu lente et le scrolling trop saccadé. Mais, il ne faut pas être trop exigeant et l'on peut considérer Androgenus comme un bon jeu.

14/20
Une bonne réalisation

HYDLIDE II

T & Esoft/Rôle/Aventure

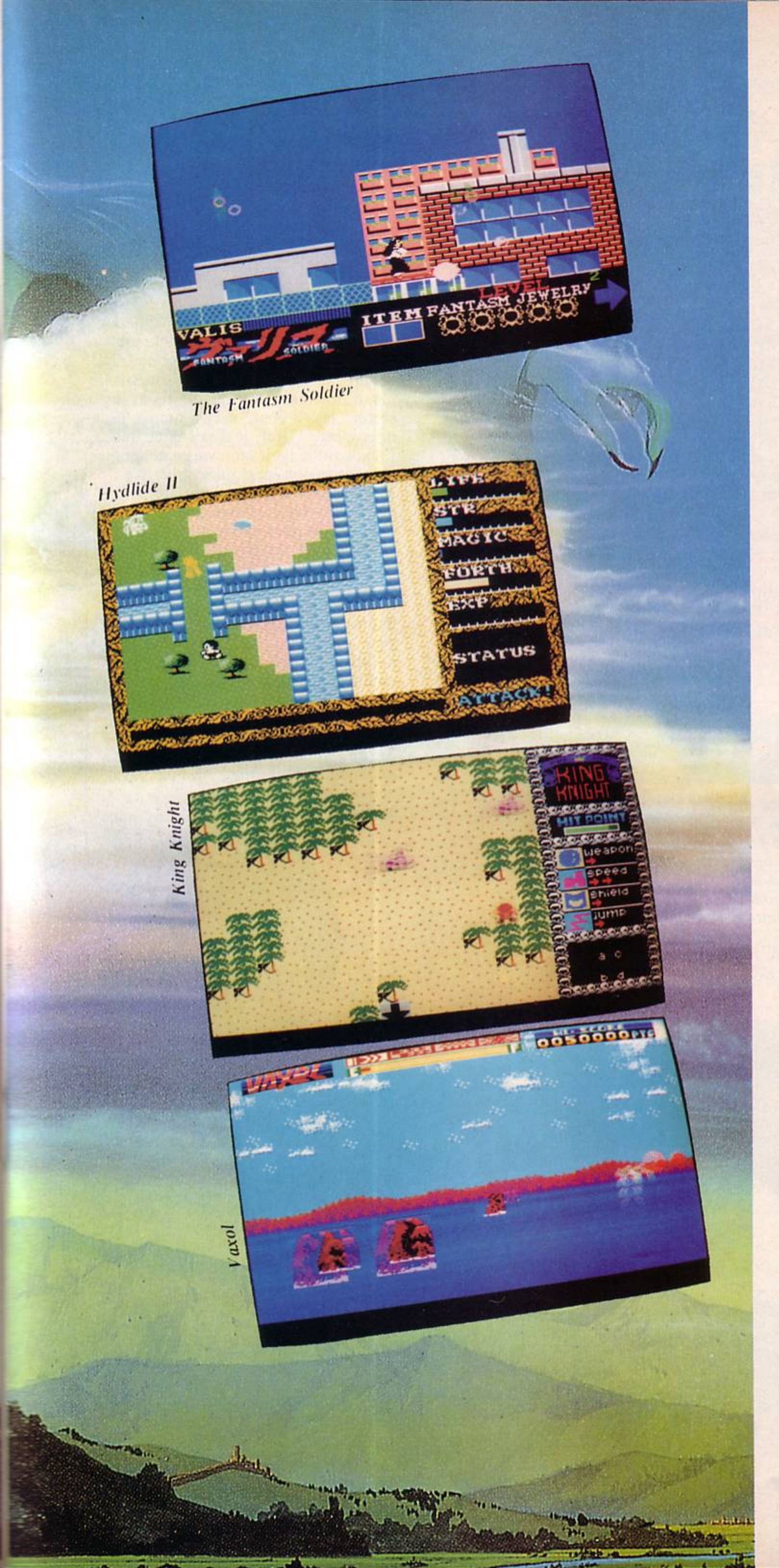
Une "Feary Tale Adventure" en japonais, ça vous dit ? Si oui, alors dépêchez-vous d'acheter Hydlide II. Dans ce jeu, vous allez pouvoir créer quatre personnages aux qualités différentes : vitalité, force, stratégie, magie, etc.
Ensuite, vous pourrez partir avec l'un d'entre eux dans le monde hostile de cette aventure. Lors des combats contre vos ennemis, vous pourrez gagner de l'argent et ainsi vous armer davantage.
Bref, tous les éléments d'un jeu de rôle /aventure sont ici réunis pour votre plaisir. Bien sûr, il faut envisager tout cela en tenant compte des capacités du MSX...

Fiche technique

Malgré le texte en japonais, Hydlide II est un jeu très acceptable sur MSX.
Les sprites sont de taille correcte, les couleurs assez variées, les déplacements faciles et la musique très agréable. En outre, la boîte accompagnée d'un manuel en japonais est très jolie. Pour les possesseurs de MSX, voici enfin de quoi passer de nombreuses heures sans ennui.

12/20
Un jeu moyen.

Androgenus



The Fantasm Soldier

Hydlide II

King Knight

Vaxol

KING KNIGHT

Square/Arcade

Quatre héros sont à l'affiche de ce jeu d'arcade. L'un après l'autre, ils vont tenter de progresser vers d'autres niveaux.
(Pour chacun d'entre eux, le paysage sera différent).
Pour gagner du terrain, chaque personnage devra détruire tous les éléments du paysage afin d'y découvrir les icônes capables de lui apporter des points de vie, d'augmenter ses capacités à sauter, à tirer, etc.
Evidemment, sur son chemin, il trouvera d'affreux ennemis qui se feront un plaisir de lui voler quelques points de vie.

Fiche technique

Pour ce jeu, il vous faudra une bonne mémoire visuelle afin de retrouver sans hésitation les icônes à collecter. L'animation fait penser à un programme écrit en BASIC, quant aux couleurs, elles sont assez mal choisies (surtout dans le second tableau, là où apparaît l'enchanteur). La musique est semblable à celle que l'on peut rencontrer en général sur consoles. Le tout est un petit jeu dont l'intérêt est assez limité.

8/20
Rien d'extraordinaire, hélas !...

THE FANTASM SOLDIER

Telenet/Arcade

Si, sur la jaquette, elle est très, très jolie, il n'en est pas de même lorsqu'on la retrouve sur l'écran.
Elle, c'est une guerrière armée d'une épée. Elle court à travers les dédales d'une grande ville et tente d'abattre tout ce qui se présente devant elle : guerrier, oiseaux, pieuvres, tous sont des ennemis pour elle.
Elle doit, tout au long de son parcours, récupérer des icônes dissimulées un peu partout dans le tableau.

Fiche technique

Un scrolling un peu trop saccadé, une notice tout en nippon, des ennemis représentés par des sprites quasi transparents, un intérêt difficile à trouver font de ce soft un jeu à ne pas acheter. Même si l'on tient compte des maigres ressources du MSX, il est bien évident que ce jeu est mal réalisé. Côté positif : c'est assez rapide et la musique (triste à pleurer) n'est pas désagréable. Alors, surtout ne vous fiez pas à la jaquette...

9/20
Pas facile et mal réalisé.

Laurence

EXTENSOR

Players Software
Arcade

« Je suis le M.C.P., le Maître Control Principal. Bienvenue dans le monde des jeux, Flynn !''. Lorsque de simple programmeur, vous vous êtes retrouvé gladiateur à l'intérieur même de l'ordinateur, vous n'en êtes pas revenu ! Enfin, l'habitude aidant, vous avez fini par vous intégrer à la société informatisée qui vous entoure.
Votre vie suit son train-train quotidien : grasse matinée, solide petit déjeuner puis un œil au programme des jeux du jour, préparation physique pour être en forme pour l'épreuve. Vient alors l'épreuve elle-même. L'enjeu, c'est la survie ! Inutile de dire que si vous êtes là pour raconter ceci, c'est que vous n'avez jamais perdu !
Enfin, repos bien mérité, un bon dîner et au dodo (comment ça, monotone la vie ?).
D'un pas alerte, vous vous dirigez vers le panneau des épreuves : au menu, course de lasercycles dans l'autodrome. Ça tombe mal : ce n'est déjà pas votre point fort et aujourd'hui ils ont rajouté des obstacles dans le stade : c'est pas dans la poche !
Stéphane

Testé sur ST

Fiche technique

Le principe est hyper connu : une moto laisse derrière elle un mur et il vous faut enfermer votre adversaire pour qu'il s'écrase. La nouveauté c'est la profusion d'affichages : une fenêtre 3D où défile le paysage extérieur, un radar longue portée montrant les traces des murs des deux lasercycles, un radar courte portée montrant les obstacles proches, indicateur de vitesse... On ne sait plus où donner de la tête.
Ajoutez à tout cela une vitesse de jeu délirante et vous n'aurez même pas une vision claire de la difficulté du jeu !
Le graphisme n'est pas génial, mais de toute façon, on n'aurait pas le temps de le regarder ! Pas de musique : ça déconcentre ! Un jeu pour les maniaques du speed !

10/20
La réalisation n'est pas très bonne, mais ça va vite (peut-être même un peu trop !).



STAR

Interstel
Arcade

Après maints efforts et sacrifices, j'ai enfin réussi mon admission aux cadets de la flotte spatiale. Je vais enfin pouvoir casser du Kligon, les pendre par les pieds, les faire souffrir par d'horribles tortures dont j'ai le secret, les... Heu, excusez-moi, je m'emporte ! Bref, je disais donc que j'allais enfin avoir mon vaisseau pour combattre nos ennemis héréditaires : les Kligons. Nos engins spatiaux sont nettement plus puissants que les leurs, mais ils ont pour eux le nombre et la connaissance du terrain. Notre instruction est dure et les matières ne manquent pas : les techniques de tortures, la xénophobie, le racisme, les maths. Chaque semaine, il faut ingurgiter de force d'énormes manuels, maîtriser les techniques de combat, le maniement des énormes engins pour pouvoir prétendre au commandement d'un vaisseau. Mais une fois ce stade passé, rien n'est encore gagné, et nombre de capitaines ont oublié quelques principes fondamentaux, ils l'ont payé de leur vie.
Yanick



FLEET



Testé sur PC

Fiche technique

"La chasse aux Kligons" est un très vieux jeu adapté ici sur PC. A quelques détails près, il n'a pas beaucoup évolué. Deux gros manuels sont fournis, très luxueux, ils sont remarquablement illustrés et bien écrits. Mais on n'achète pas un logiciel pour sa documentation, autant s'offrir un livre. Bien décevant tout cela : pas de graphisme, un scénario bien faible, un intérêt limité, une multitude de touches de fonctions, etc. Rien pour mériter l'indulgence du jury. A mon commandement : demi-tour droite, direction poubelle. Et hop !...

8/20

Pour la documentation remarquable.



Grandslam
Simulation sportive

PETER BEARDSLEY'S INTERNATIONAL FOOTBALL

Les Anglais ont obtenu le droit de participer à ce dernier match malgré les récents problèmes survenus à cause de certains de leurs supporters. C'est ainsi qu'ils se retrouvent cet après-midi sur la pelouse d'un stade autrichien. L'autre équipe va être très encouragée par ses supporters venus de tout le pays : pourvu que cela ne déconcentre pas nos joueurs british... Ça y est, le coup de sifflet de l'arbitre a retenti, c'est parti pour la première mi-temps. Hum ! Pas tendres les Autrichiens... Z'ont pas envie de se faire battre sur leur terrain... Pourtant, pour les Anglais, ce serait tout à leur honneur de quitter la coupe sur une victoire.
Mais au lieu de vous ennuyer avec mes commentaires, je vous laisse aux commandes de votre ST ou Amiga et en route pour la victoire.
Laurence

Un autre avis

Graphiquement, on peut faire mieux : y'a qu'à regarder du côté des buts par exemple où le tracé en vectoriel aurait pu être plus détaillé ! Les animations sont assez lentes : les joueurs seraient-ils fatigués ? Un bon point pour le médaillon qui apparaît avec l'arbitre ou le speaker lors d'une faute ou d'un but.
Dans l'ensemble, une simulation qui manque un peu de punch. Peut-être parce qu'elle arrive trop tard ?

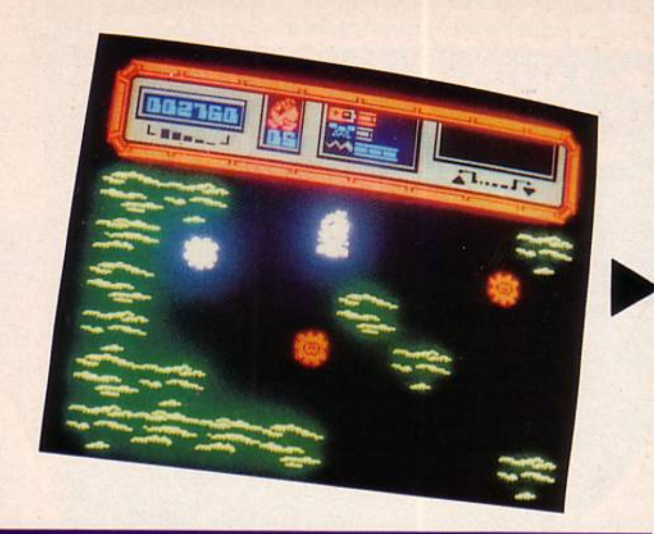
Testé sur ST et AMIGA

Fiche technique

Encore un simulateur de foot : ça devient un peu rengaine... Surtout que celui-ci n'est pas meilleur qu'International Soccer.
En effet, lorsque l'on a eu entre les mains le soft de Microdeal, on ne peut qu'être très exigeant quant aux qualités de tout nouveau venu dans ce domaine.
C'est pourquoi, malgré une réalisation correcte, je ne vous conseille pas l'achat de "Peter Beardsley's International Football".
Sur Amiga, la musique, les cris de la foule et le sifflet de l'arbitre relèvent un peu la note mais cela ne suffit pas.
Le ST et l'Amiga auraient permis une meilleure qualité d'animation, des déplacements plus harmonieux que ceux-ci...
En outre, les proportions des joueurs par rapport au terrain sont vraiment étranges : on croirait voir 22 joueurs sur un terrain de basket...
Quant aux diverses options, elles ne permettent que le choix de l'équipe, de la durée du match et de la modification des équipes appartenant au groupe ! Regrettable !

11/20

Loin d'être la meilleure simulation dans le genre.



Mastertronic Arcade
KILLER COBRA

Ceux qui ont l'immense joie de capter La 5 (je n'ai pas encore reçu le chèque, cher monsieur Berlusconi) ont sûrement déjà vu un des nombreux, nombreux épisodes de la série télévisée Supercopter (Airwolf pour les intimes), d'autres fréquentent peut-être les salles de jeux vidéo et connaissent Skywolf, ce jeu à scrolling horizontal assez grisant et... assez bouffe-fric d'ailleurs ! Au bout d'un certain temps, l'intérêt s'émousse et on arrive à finir le jeu (pour les bons : un mois, pour moi : deux semaines !).

Revenons à ceux qui ne connaissent le superbe hélicoptère que dans sa version télévisée, Stringfellow Hawke pilote un engin très sophistiqué avec des boutons partout (ce n'est pas de l'acné), des rétrofusées, des missiles air-sol, sol-sol, air-air, tout le bazar pour passer des vacances paisibles au-dessus de l'océan Pacifique ! Beaucoup ont rêvé au moins une fois de piloter ces appareils : Supercopter, AH-64, etc.

Certains d'entre vous s'imaginent un superbe simulateur de vol en budget (eh ! oh ! Faut pas rêver !). La parenthèse a raison, on va pas vous "offrir" Gunship pour 30 balles ! En fait, Killer Cobra est le plus pur des Shoot'em'up que j'ai jamais vus ! Il me rappelle un très vieux jeu qui était présent dans ces salles louches (à cette époque, je n'avais pas le droit d'y entrer). Ici, réfléchir ne sert à rien, quand on y joue, on est en transe, il n'y a plus que les mains et les réflexes qui réagissent, les yeux sont comme aimantés par l'écran (fatigant pour les organes oculaires, isn't it ?). Le but du jeu doit être de sauver la terre ou son pays (je n'ai pas eu le courage de traduire la notice anglaise), bref c'est un scénario plus qu'original (les pirates se réveillent). Sur ce, je vous quitte, pendant le chargement du jeu, j'ai eu le temps d'écrire cette pige, cassette oblige.

Testé sur ***Amstrad CPC*** — **Raphaël**

Fiche technique

L'une des principales qualités de ce soft c'est l'animation, le scrolling est rapide et fluide de surcroît, quand on regarde la photo d'écran, le graphisme est dépouillé mais suffit à ce genre de jeu, c'est le meilleur des budgets que j'avais à tester, vu que l'intérêt n'est pas prêt de s'estomper : 15 niveaux et je n'arrive qu'au 4e (vous sentez la difficulté).

13/20
Pour l'animation et l'intérêt.

Mastertronic Arcade
STARQUAKE

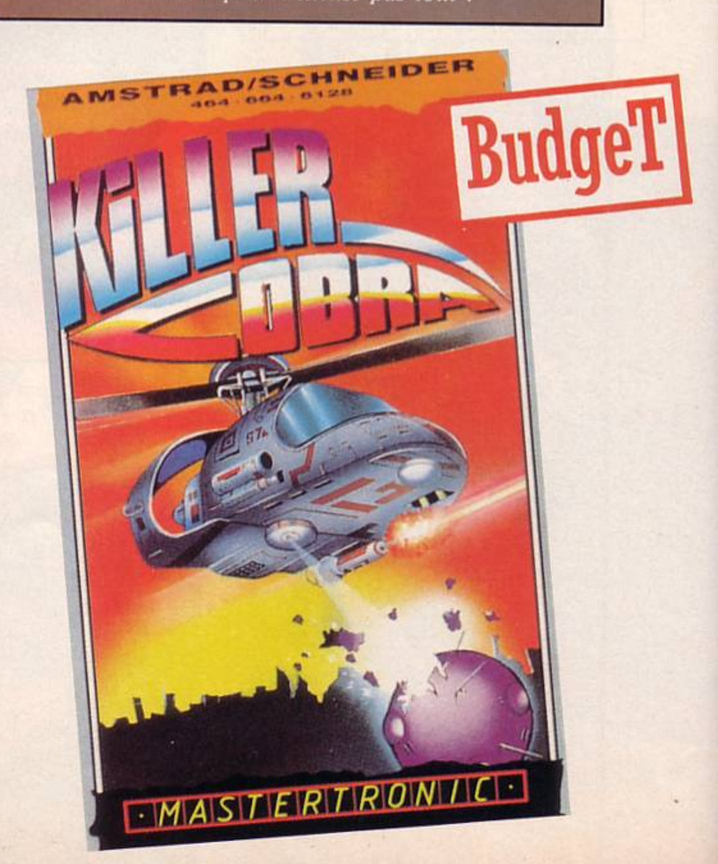
Je m'appelle Blob, j'ai été choisi pour une mission de la plus haute importance : empêcher la création d'un trou noir qui détruirait tout l'Univers (même la Terre !). Oh non, ce n'est pas parce que je suis supérieur aux autres mais parce que je suis la seule personne qui reste ! Non, je n'ai rien du héros justicier et tout et tout... rien d'un homme non plus (pas de chance !), je ne suis que le résultat d'une manipulation génétique loupée ! On m'a parachuté sur une étoile où se trouvent tous les éléments pour détruire ce fameux trou noir. Une fois que je les aurais rassemblés, ma mission sera terminée puisque réussie ! Oui, voila le but du jeu. La personne qui tient le joystick doit s'ennuyer ferme car je mentirais en disant que le jeu est passionnant ! Je bâille moins en regardant les dessins animés de La 5 ! Bon joueur j'avoue que j'adore les jeux d'arcade où il faut tirer dans tous les sens, mais il y a quand même un certaine nuance entre Shinobi (pour ceux qui connaissent, je viens de le découvrir) qui demande quand même un minimum de réflexion et Starquake qui est le plus nul des Budgets que j'avais à essayer.

Testé sur ***Amstrad CPC*** — **Raphaël**

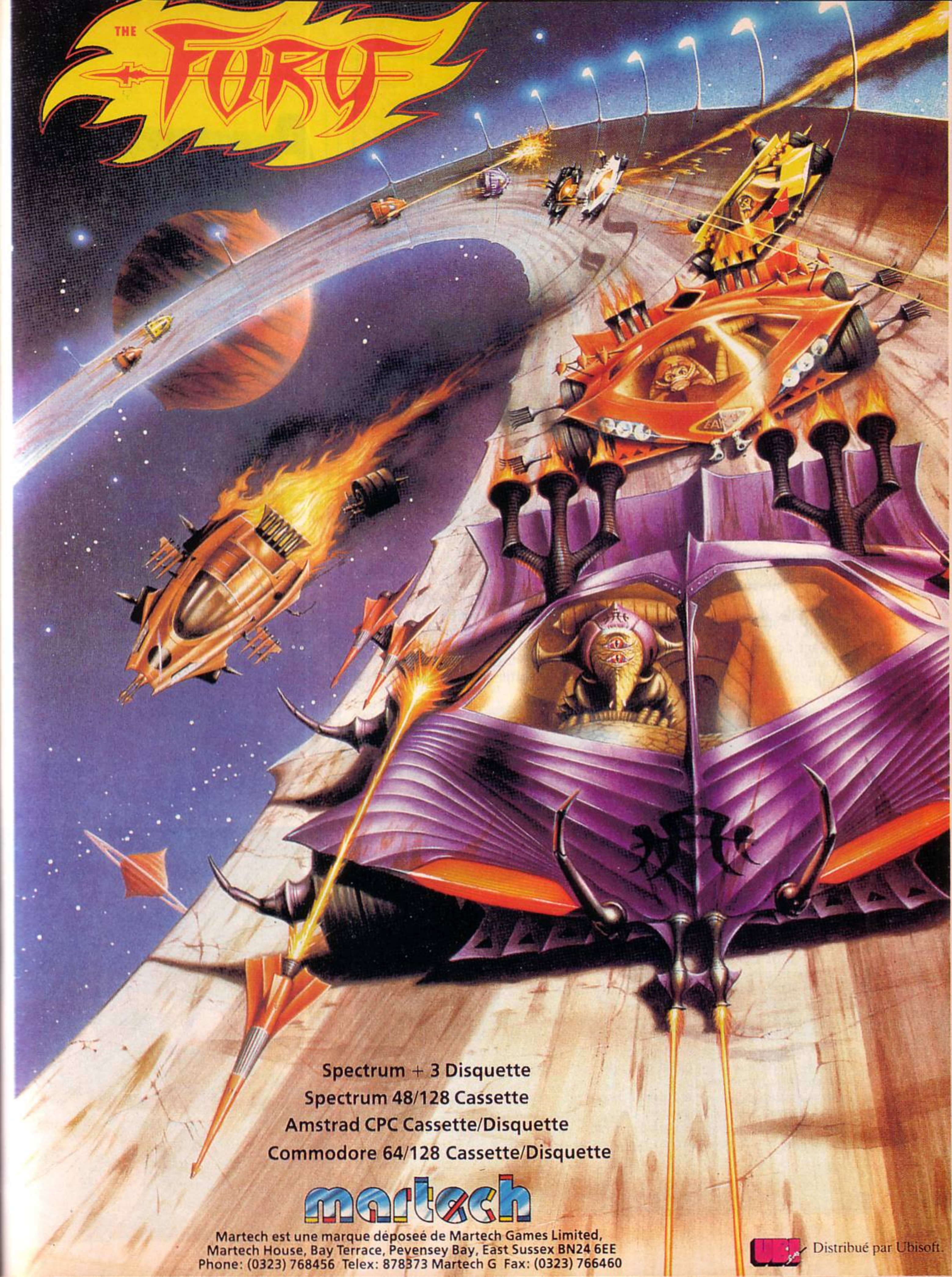
Fiche technique

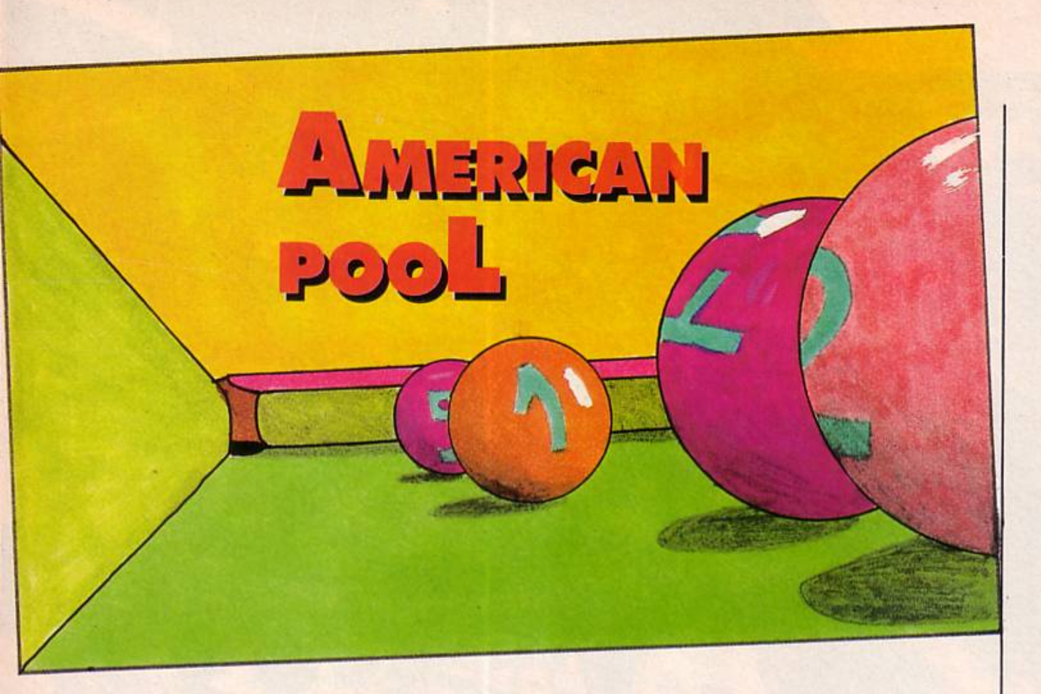
Starquake est un jeu innommable où l'animation est correcte, le scrolling inexistant et le graphisme plus que moyen ; l'intérêt n'en parlons pas. Son prix pourrait vous inciter à l'acheter, mais je préfère vous conseiller Killer Cobra du même éditeur si vous aimez tirer sur tout ce qui bouge.

7/20
Même le prix n'excuse pas tout !



BudgeT


THE
FURY
Spectrum + 3 Disquette
Spectrum 48/128 Cassette
Amstrad CPC Cassette/Disquette
Commodore 64/128 Cassette/Disquette
martech
Martech est une marque déposeé de Martech Games Limited,
Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE
Phone: (0323) 768456 Telex: 878373 Martech G Fax: (0323) 766460
Distribué par Ubisoft.



L'atmosphère est lourde dans la salle de jeux de Connect Street. Le vieux ventilateur brasse un air moite et enfumé. Ce soir doivent s'affronter pour la première fois Sammy Jones et Terence Clean, deux des meilleurs joueurs de Philadelphie.
L'enjeu : le roi Dollar ! Le jeu : le billard américain. Seize boules sur un tapis vert qui vont consacrer un champion et ruiner le perdant ! Les conversations vont bon train et le book local se régale : les paris n'ont jamais été aussi nombreux.
Soudain, les murmures s'arrêtent. Les deux hommes viennent de pénétrer dans la salle. Ils se transpercent du regard, immobiles : l'époque héroïque des duels du Far West n'est pas si lointaine. Chacun monte sa queue avec soin, enduisant de craie bleutée l'extrémité. L'arbitre local vérifie une dernière fois la position des boules, puis tire au sort celui qui va "casser".
Les spectateurs se pressent autour de la table : la partie va commencer...

Stéphane
Testé sur ST



Fiche technique

Réaliser une bonne simulation de billard n'est pas chose aisée : la technique et le feeling du billard sont difficiles à reproduire sur micro. Diamond a opté pour une solution intéressante : le maniement de la queue s'effectue en direct à partir de la souris : direction, puissance du coup et précision dépendent de votre habileté à manier notre petit rongeur ! Il est possible de donner un effet à la bille de choc par l'intermédiaire d'une petite fenêtre. Le logiciel permet la création de "racks" de boules différents ainsi que la manipulation directe des billes : on peut ainsi recréer une situation donnée sans problèmes. Quelques ombres au tableau toutefois : l'ordinateur n'est là que pour gérer les coups et n'offre pas d'adversaire ; dommage !
De plus, quelques délires dans les trajectoires : réussir une trentaine de bandes successivement en un seul coup, ça tient du miracle !
Dans l'ensemble, le bilan est plutôt positif : le jeu n'est pas purement "mécanique" et le coup parfait n'est pas souvent réalisé.

12/20
Plus réaliste que les autres.

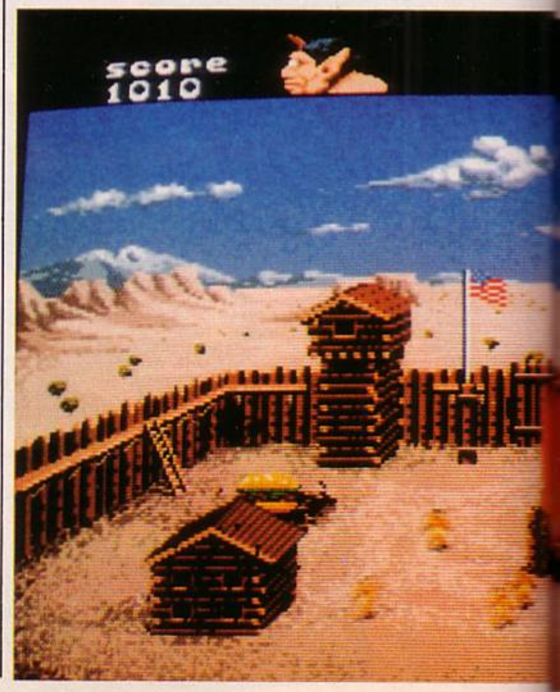
AAARGH !

Pour une fois, vous voici dans la peau du méchant, du destructeur, du monstre. Votre rôle dans ce jeu : semer la foudre, la panique chez les tranquilles villageois de plusieurs villes des quatre coins du monde. Pour ce faire, vous ne possédez qu'une seule arme : votre force.
Transformé pour l'occasion en cyclope ou en animal préhistorique, vous allez tout écraser sur votre passage, dévorer tous les hommes, mettre le feu à leurs cases afin de retrouver l'œuf dissimulé ici ou là.
Sorti vainqueur de l'une des villes, vous irez cacher votre œuf tout au fond de votre grotte.
Hélas, vous devrez, pour le garder, combattre un autre monstre dans une lutte sans merci.
Ensuite, vous repartirez en quête d'un second, puis d'un troisième œuf dans une autre région du monde : pas facile la vie d'un monstre.

Un autre avis

Sauvé par la qualité de sa réalisation, ce jeu n'est, à mon avis, pas d'un grand intérêt. Tout casser, tout brûler, détruire pour récupérer des œufs. Aaargh ! Seules les qualités de l'Amiga te sauvent !... Seuls les joueurs épris d'une folle envie de se défouler t'apprécieront.

Testé sur AMIGA

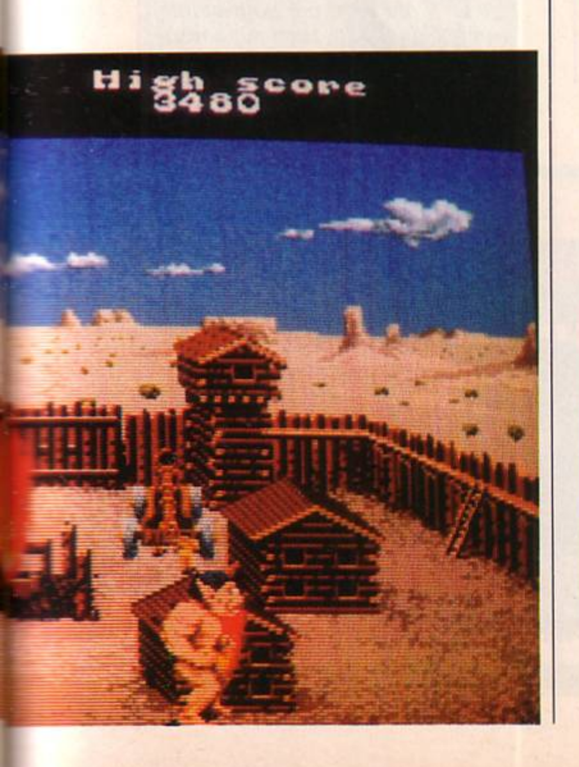


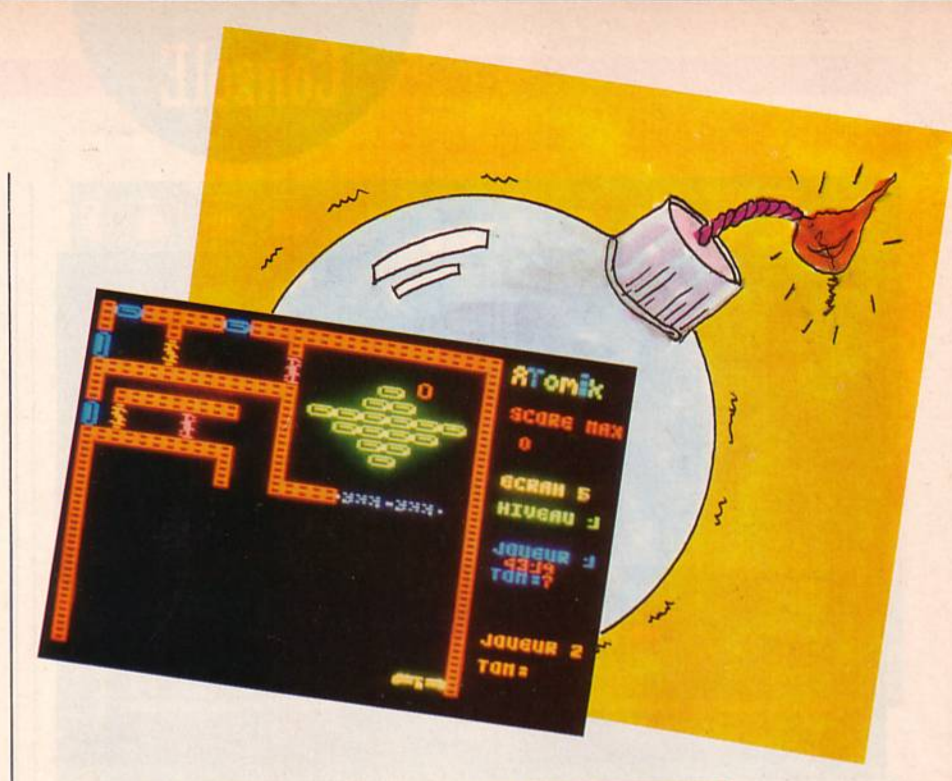
Fiche technique

Dans des grognements bestiaux, voici un jeu très coloré, au graphisme fin et à l'animation quasi parfaite.
La note devrait être de vingt sur vingt, alors ?
Non, car malgré une chouette réalisation, l'intérêt risque de s'estomper très rapidement. Les tableaux sont assez peu nombreux et les possibilités d'agir un peu réduites. Ce soft reste toutefois un bon jeu grâce à son originalité.

13/20
Original, divertissant mais pendant combien de temps ?







ATOMIK

FIL
Arcade

C'était un jeudi, comme d'habitude j'étais allé rendre visite à mon rédacteur en chef préféré (D.B.), qui m'avait confié un soft de chez FIL : Atomik, ce jeu sur Amstrad CPC devait rivaliser avec Arkanoïd sur Amiga d'après la notice ! Avant de quitter les locaux de SORACOM (Arcades pour ceux qui n'ont pas bien regardé la couverture), j'avais essayé un excellent software sur Amiga 500 : Capone. L'euphorie était toujours présente dans mon cœur quand j'arrivai chez moi, sautai sur mon ordinateur et jouai à Atomik ; là, ce fut l'effroi ! Jamais je n'avais vu un jeu aussi horrible, en mode 0 et n'utilisant que quatre couleurs, et pas les plus belles encore. Ce jeu, très 0 original, est un casse-briques doté d'une animation nulle. Un mot pour terminer ce paragraphe : FIL, ne refaites plus jamais ça, sinon vous allez avoir des problèmes...
Raphaël et Benoît

Un autre avis

Horreur ! Malheur ! Les éditeurs sont capables du meilleur comme du pire. Ici, on a droit au pire. J'espère au moins qu'ils ont hésité avant de mettre ce jeu sur le marché. Un casse-briques, un très mauvais casse-briques : les couleurs sont laides, les graphismes sont laids, les animations sont... (devinez !) et les sons élémentaires. Moins bon que certains listings publiés dans Amstar et CPC, nos deux revues consacrées à l'Amstrad.
Un jeu à éviter soigneusement et... que FIL ne recommence jamais une pareille erreur !
Marc

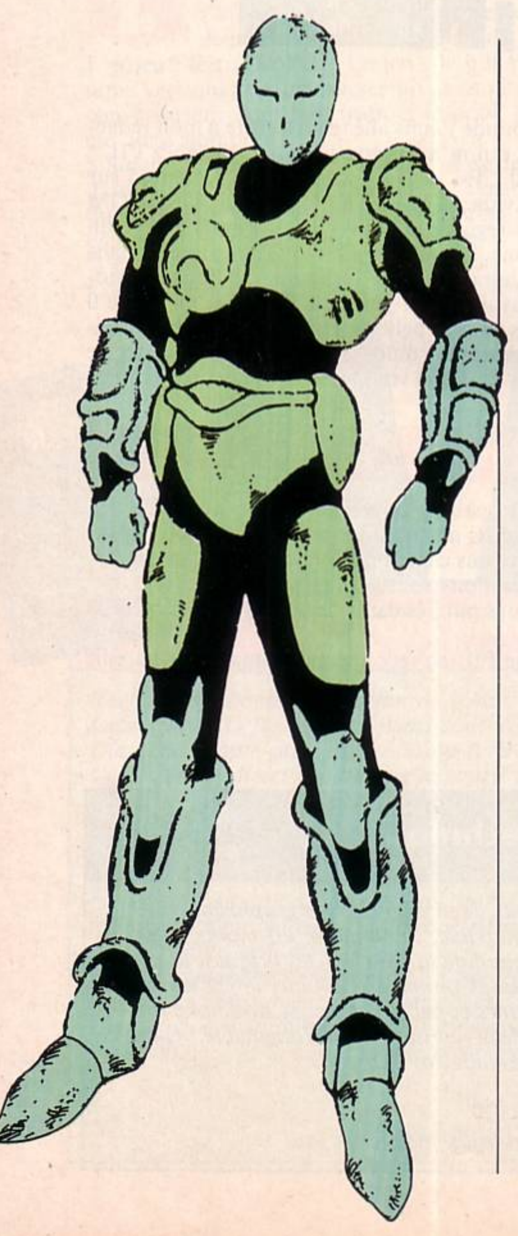
Testé sur ***CPC***

Fiche technique

Je vais résumer rapidement ce jeu : nul. Je m'explique : le graphisme, comme vous devez vous en être aperçu, est horrible, l'animation est moins que correcte, le son se limite au bruit du rebond de la balle sur les briques, la notice est potable et donne une histoire bidon. Comme d'habitude, le jeu est dénué d'intérêt car après y avoir joué avec mes copains Beubeu et Rodolphe (mode deux joueurs) nous l'avons terminé à deux reprises ! Pour l'originalité, reportez-vous à la page 34 du numéro 9 (d'Arcades of course !).

6/20
Y'a un éditeur de tableaux mais c'est tout !





ZillioN

Sega
Arcade/Aventure

C'est encore à vous, brave chevalier blanc, de restaurer la paix sur la planète. Votre mission consiste à désamorcer le super plan de destruction établi par l'empire Norsa. Cinq disquettes vous seront indispensables pour parvenir à réunir toutes les informations nécessaires à votre mission. Pour ce faire, vous allez pénétrer dans la terre et y explorer un nombre considérable de salles. Des passages secrets, des labyrinthes, des ascenseurs vous aideront à parvenir jusqu'à la base ennemie. Hélas, toutes les cellules se ressemblent, il faudra vous munir d'un crayon et d'un papier pour en tracer le plan. Tout au long de votre périple à travers les cavernes, des hommes ennemis vont tenter de vous mettre à mort. Heureusement, vous serez armé d'un laser Zillion.
Dans certaines salles, vous trouverez un ordinateur vous permettant d'ouvrir les barrières au laser, de découvrir les passages secrets, etc.
Lorsque votre énergie diminue, il vous est possible de revenir sur la terre ferme et de refaire le plein dans le vaisseau qui vous attend. Au fur et à mesure de la partie, vous découvrirez les fonctions des différents éléments se trouvant sur votre chemin. Ainsi, vous saurez tirer parti des objets et aliments récoltés ici et là.
Attention, lorsque vous parviendrez à déjouer le diabolique plan de vos ennemis, il ne vous restera plus que 200 secondes pour rejoindre votre vaisseau : faites vite !

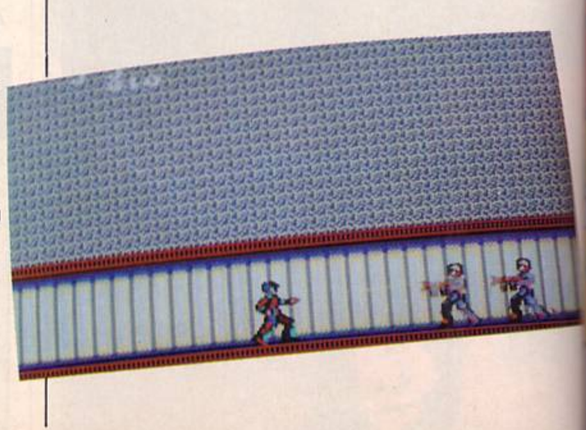
Testé sur SEGA

Fiche technique

Malgré le côté arcade de ce jeu, il s'agit plus d'une aventure, d'un défi que d'un shoot'em up traditionnel.
En effet, il va vous falloir avancer de manière logique, tout en récupérant ici ou là des objets, des armes indispensables à la poursuite du jeu.
Vos déplacements se feront sans problème grâce à une animation fluide et vous apprendrez vite à manœuvrer au mieux votre héros.
Côté graphique, c'est assez réussi sans toutefois faire preuve d'une grande variété. La musique, omniprésente, s'accompagne des bruits de tirs, de pas, etc.
Zillion est dans l'ensemble un jeu bien réalisé qui, cependant, vous demandera pas mal d'heures devant la console.
Peut-être sera-t-il trop rapidement fatigant ? A vous d'en juger !
Pour ma part, j'ai bien aimé mais je ne le placerais pas pour autant en tête du hit des titres sur console.

14/20

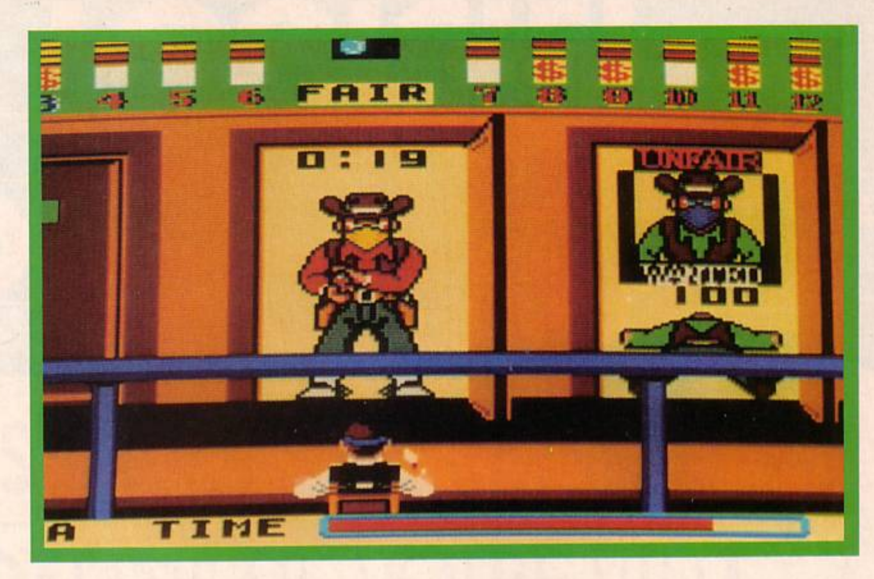
Un bon point pour le côté aventure mais un logiciel un peu lassant.



BANK PANIC

Sega
Arcade



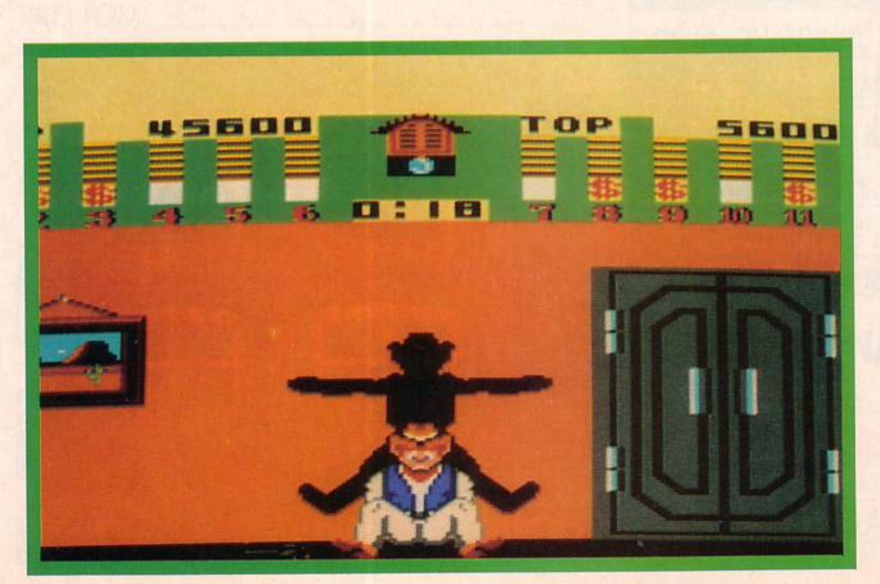


J'suis pas sheriff, ni chasseur de primes... Pourtant, j'fais fortune avec mon flingue. Tireur d'élite ? Presque ! Mon job c'est la banque. On me paye pour éviter tout hold-up. Mes patrons ont quand même eu une drôle d'idée :

12 portes d'entrée mènent à un guichet. Pas facile de les surveiller toutes, surtout quand deux ou trois s'ouvrent en même temps ! J'ai un six coups bien briqué. Ne croyez pas pour autant que j'aie la gâchette facile ; précise serait plus correct, car il faut éviter les bavures : ma cote de popularité en prendrait un coup !

Dans cette banque entrent des honnêtes gens, ils ne doivent pas servir de cibles. Par contre, ils sont parfois pris en otages et ça, je le vois à leur attitude. Dans ce cas, je suis prêt à tirer sur les bandits qui se cachent derrière.
Mon métier n'est pas de tout repos : il faut des nerfs d'acier, de la précision et un peu de psychologie. Attention, la porte n° 7 s'ouvre, je vous laisse !
Marc

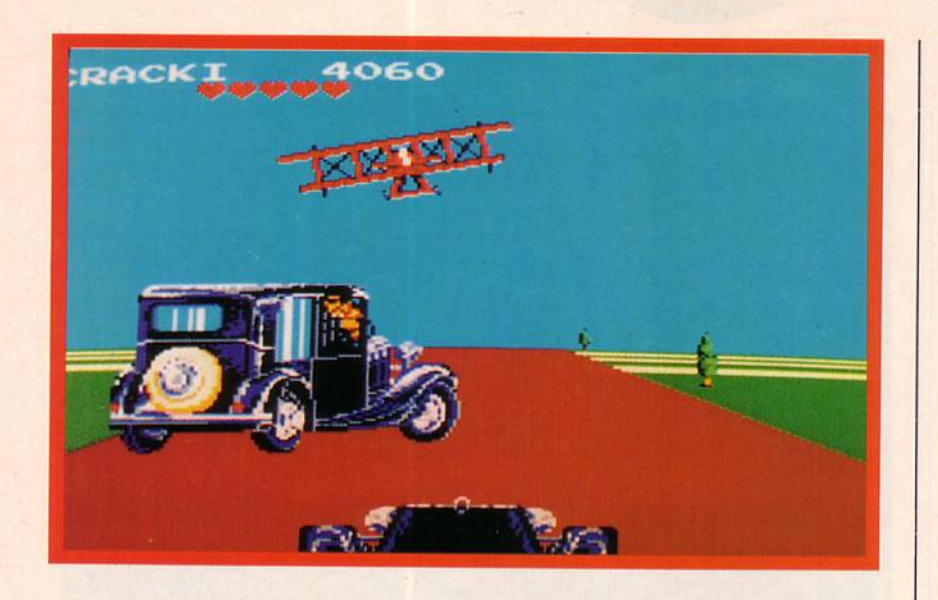
Testé sur SEGA



Fiche technique

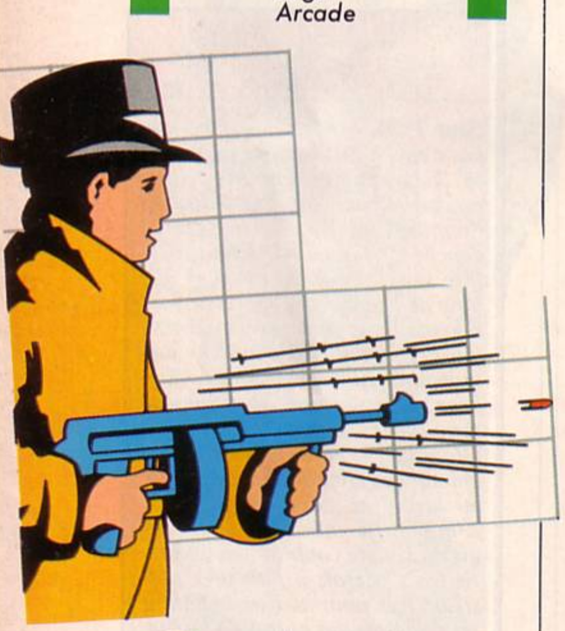
Bank Panic, curieusement, ne fait pas appel à l'utilisation du pistolet. Le joystick est employé : deux poussoirs pour tirer l'un à droite, l'autre au milieu. Le tir vers la gauche est commandé par la position vers le haut du joystick. En haut de l'écran sont représentées, schématiquement, les 12 portes. On peut y suivre l'approche des individus qui vont entrer. Sur l'écran, 3 portes apparaissent simultanément et s'ouvrent...
Graphiquement c'est réussi et les animations sont bonnes. Musique et bruitages sont permanents. L'intérêt est ménagé, en ce sens qu'un simple coup de feu ne suffit pas : parfois il faut tirer plusieurs fois pour abattre le bandit ou ramasser des points de bonus. En fin de tableau, on récupère un bonus fonction des résultats et on accède au tableau suivant. Faut-il préciser que la vitesse s'accélère lors de la progression ? Malgré tout, la difficulté n'est pas trop grande jusqu'au 5ème niveau.

14/20
On aurait aimé une option "Light-Phaser".



GANGSTER TOWN

Sega Arcade



Pourrie, cette ville est pourrie, infestée de gangsters qui constituent une pègre faisant main basse sur toutes les richesses locales ; trafic, menaces, meurtres s'étalent en première page de tous les journaux. Ici, au FBI, on ne chôme pas ! On nous appelle "les incorruptibles" et nous servons de cible, assez souvent, à ces gangsters.

Il ne se passe plus une journée sans fusillades, poursuites en voitures, embuscades. Dans le camp d'en face, ils possèdent même un biplan avec lequel ils n'hésitent pas à nous bombarder. Dans les rues de la ville, des innocents sont pris en otages ; au saloon, c'est un feu nourri qui nous accueille. Au night-club, ils se cachent partout. En fait, ils ne font que protéger leur big boss. Le jour où on le descendra, celui-là, on retrouvera peut-être un peu de tranquillité.
Marc

Un autre avis

Mais il est bien ce jeu ! C'est pas du tir bête et méchant... Les balles sont comptabilisées et entrent en compte dans le calcul des points alors, évitez de tirer sur tout ce qui bouge ! Marrant aussi puisque chaque gangster abattu se voit remplacé par un ange. Et si vous descendez l'ange, c'est des points supplémentaires qui vous attendent. D'ici peu, il n'y aura plus d'anges au paradis ! Quant au Game Over, si vous avez de bons réflexes, il peut vous permettre de continuer la partie : suffit de tirer dans le chapeau avant qu'il ne s'envole, c'est tout ! Une belle réalisation dans le genre, qui devrait plaire à tous ceux qui ont investi dans un Light Phaser.
Denis

Testé sur SEGA

Fiche technique

Avec Gangster Town, le joueur devra utiliser le Light Phaser. Ce jeu de tir est composé de plusieurs tableaux. Au départ, l'habileté du tireur déterminera le niveau et le nombre de vies. Les tirs des gangsters sont très précis, ce qui donne au jeu toute sa difficulté. Dans certains tableaux, le joueur pourra récupérer un bonus qui se traduira par des vies supplémentaires. Musique et bruits de tirs viennent compléter une réalisation aux graphismes attrayants. Seules quelques petites imperfections au niveau de l'animation des sprites viennent noircir le tableau. Malgré tout, Gangster Town reste un bon jeu de tir, probablement un des meilleurs du genre !

16/20
Une bonne réalisation.



GAGNEZ UN LOGICIEL ET 10 ABONNEMENTS*

EN REPONDANT A NOTRE SONDAGE

CLASSEZ LES MAGASINS DE VOTRE VILLE

	NOM DU MAGASIN	MACHINES DISTRIBUEES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

VOTRE NOM ______________________

PRENOM ______________________

ADRESSE ______________________

____

VILLE ______________________

CODE POSTAL ______________________

LE MEILLEUR A ETE CHOISI EN RAISON DE	
DE LA QUALITE DE L'ACCUEIL : ______	/20
DE LA CONNAISSANCE DES PRODUITS : ______	/20
DE L'EVENTAIL DE CHOIX DES LOGICIELS : ______	/20
DES ORDINATEURS EN DEMONSTRATION : ______	/20
DES NOUVEAUTES : ______	/20

Notez le magasin en tête dans toutes les rubriques.

TYPE DE MACHINE : ______________________

DISQUE ☐ CASSETTE ☐ CARTOUCHE ☐

NOMBRE DE LOGICIELS ACHETES DANS LES 3 DERNIERS MOIS : ______________

NOMBRE DE LOGICIELS POSSEDES : ____

QUESTIONNAIRE A RETOURNER A :



LA HAIE DE PAN - 35170 BRUZ

Aucune photocopie ne sera acceptée

* Un logiciel offert à chaque questionnaire rempli et 10 abonnements à ARCADES tirés au sort parmi tous les questionnaires.



GAME OVER :

Cinq, dix, quinze... cinquante francs. Qui de nous n'a jamais laissé une coquette somme dans ces machines d'arcades en se promettant, au moment d'insérer chaque pièce, que ce serait la dernière... partie. Pas étonnant que ces salles d'arcades connaissent un succès sans cesse croissant. Les ordinateurs familiaux peuvent-ils leur faire concurrence ?

Dans ce dossier, nous avons choisi de tester quelques jeux célèbres en les comparant aux machines d'arcades dont ils sont issus. Néanmoins, il faut être réaliste : même les 16 bits ne peuvent rivaliser avec les bécanes qui bouffent nos pièces de 5 balles. Dans leurs flancs, il y a parfois jusqu'à 4 microprocesseurs. Des circuits spécialisés gèrent le son et les animations. Pas étonnant que ça bouge vite ! Et puis, il y a, pour certains jeux, le charme du simulateur : voiture pour Out Run, moto pour Hang-On, cabine de pilotage



INSERT COIN

pour After Burner. Volants, accélérateurs, manettes et mouvements contrôlés par vérins font cruellement défaut aux transpositions sur ordinateurs familiaux. Enfin, il y a l'ambiance de la salle de jeux, les copains, les spectateurs : difficile à reproduire dans sa chambre !

Si l'on enlève tout cela, que reste-t-il ? Le jeu en lui-même, et c'est important. Peut-on retrouver le même plaisir de jouer ? Dans certains cas, oui. Même avec un Spectrum ? Ouais ! Il est évident que le ST et l'Amiga l'emportent assez fréquemment, quand on compose des adaptations, mais les 8 bits ont encore de quoi satisfaire leurs possesseurs. Ainsi Arkanoïd n'est pas désagréable sur C64 ou CPC. Par contre, il est vrai que Out Run a été assez bâclé sur ces machines et particulièrement soigné sur ST. Parfois, les jeux sont très différents. Ainsi, Enduro Racer sur Sega et ST ne se ressemblent pas...

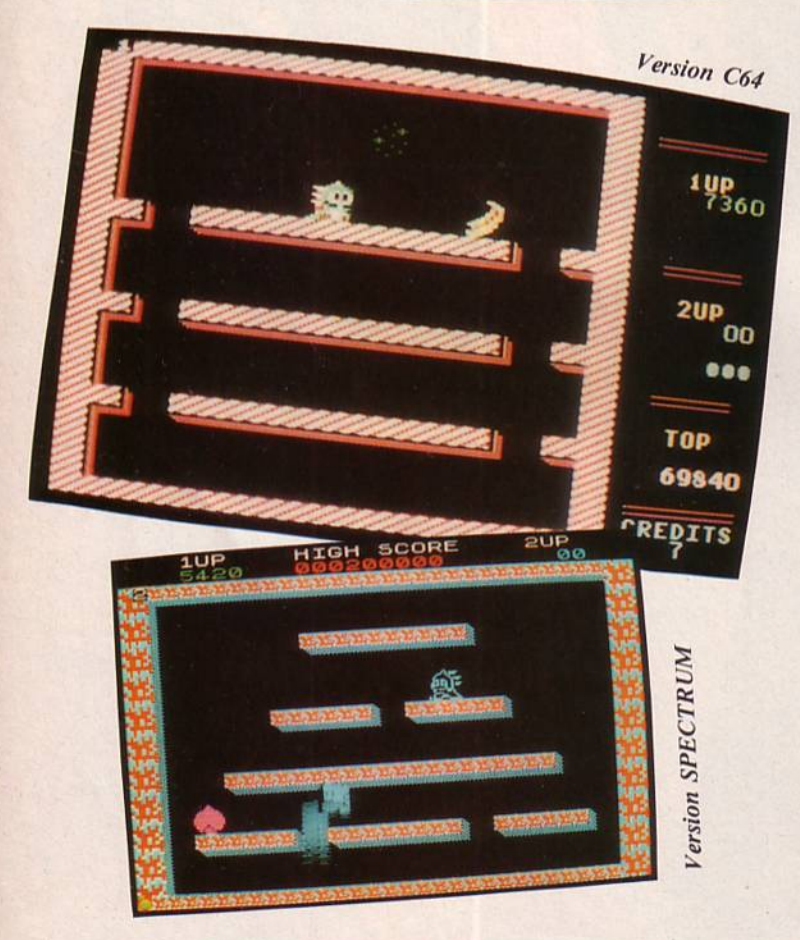
Dans notre jugement, nous avons tenu compte des particularités de chaque machine et, pour chaque jeu, avons établi une comparaison avec la version arcade. Ils ont tous un point commun. Avez-vous deviné ? Ils permettent d'économiser suffisamment d'argent pour s'abonner à "Arcades". N'est-ce pas une bonne idée ?

•BUBBLE . BOBBLE•

Vous y prendrez un plaisir fou, fou, fou...

Ils s'appellent Bub et Bob. Ils ont traversé les âges et arrivent jusqu'à nous, le chewing-gum à la bouche, les yeux tout éberlués par la variété des mets savoureux qui abondent sur leur chemin. Hélas, ils doivent pour manger toutes ces bonnes choses, mettre à mort ces ennemis bizarres qui déambulent sur les différentes plates-formes de la planète.

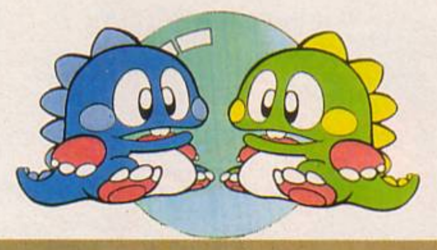
ILS : CE SONT DEUX BRONTOSAURES MIGNONS comme tout, l'un bleu, l'autre vert, deux bestioles bien connues dans les salles d'arcade et déjà très répandues sur les micros. Une musique de fête foraine, un jeu d'échelle avec des tas d'objets à dévorer et plein d'ennemis à abattre, voilà du pain sur la planche...
Il faut savoir que parmi la multitude d'objets et de mets disposés sur le chemin, certains ont la propriété de vous accorder de super bonus. D'autres, un passage rapide à 5 ou 6 niveaux plus loin, d'autres encore de ralentir, d'accélerez vos déplacements, de vous protéger momentanément de vos horribles ennemis. A vous de les repérer...
Qu'il soit sur Amiga, Atari, C64, CPC, ce soft est extrêmement facile à jouer. Les progrès seront rapides et vous y prendrez un plaisir fou, fou, fou...
Pour une fois, oubliez les soucis de tous les jours, laissez-vous aller dans ce monde de rêve mais n'essayez pas de "coincer la bulle" car c'est votre Bub (ou votre Bob) qui en subira les fâcheuses conséquences.
Pour la réalisation, tout ce que l'on peut dire c'est qu'elle est très proche de la version d'arcade et qu'il n'existe pas de machine sur laquelle elle soit vraiment meilleure, ou vraiment moins bonne. En effet, les capacités des machines sont bien exploitées, sans doute pas à la perfection (pour ST et Amiga) mais s'il est vrai qu'il faut rester fidèle à la version initiale, il est inutile d'y ajouter des fantaisies. Ma notation se fera donc toutes machines confondues.
A noter aussi pour les "spectrumistes" que Bubble Bobble existe sur leurs machines. La musique y est bonne, le jeu est aussi passionnant mais les couleurs sont trop absentes : dommage.
Et puis je m'arrête là car, Bub m'attend pour de nouveaux tableaux alors vous comprendrez que le devoir m'appelle...



Version AMIGA

Version C64

Version SPECTRUM



SYMPA LES BRONTOS DE TAITO. ON LES retrouve sur tous nos micros. Non contents d'avoir hanté les salles d'arcades, ils débarquent dans vos appartements en crachant inlassablement leurs bulles de chewing-gum pour neutraliser leurs adversaires et les transformer en fruits, gâteaux ou autres goodies.
Encore plus marrant : on peut y jouer à 2 et avec un peu de coordination, on sortira vainqueur de quelques dizaines de tableaux. Au fait, des tableaux, y'en a une centaine alors, si le cœur vous en dit...
Côté réalisation, l'esprit du jeu est respecté et les adaptations tirent le meilleur parti des bécanes, Spectrum y compris. Il est vrai que ce jeu n'offre pas d'effets spectaculaires ce qui réduit quelque peu les difficultés d'implantation sur micro.

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	18	18	18	14	toutes
Denis	16	17	16	15	C64

•AFTER . BURNER•

***T**ous les Maverick, les Tanguy, les Buck Danny connaissent ce superbe simulateur de combat tournoyant. A bord d'un F14 Tomcat, on décolle du Sega Entreprise. Tiens donc ! Et c'est parti, le cul collé au siège, les premiers ennemis sont au rendez-vous, au terme d'une grimpette fulgurante.*

POUR COMBATTRE A 15 000 PIEDS ET 800 KM/H, IL fallait auparavant insérer une pièce dans le bastringue de la salle obscure. Et c'était l'enfer, le déchaînement des missiles et des obus sur fond musical. Dur pour les p'tits budgets quand on est accro !Calmos les gus ! En remplissant la tirelire, on peut s'offrir une cartouche pour la console Sega et court-circuiter le fatidique "insert coin". Cette fois, après le "game over", on peut recommencer sans compter.

Et c'est bien, sur console ? Je veux, oui ! Les programmeurs nippons ont plus d'un tour dans leurs caleçons. Savent l'exploiter le p'tit 8 bits de service ! Après une courte présentation, on découvre un décor sobre, moins riche en détails que la version d'arcade mais qu'est-ce que ça bouge vite ! Les habitués auront un peu de mal à se faire au joystick "mou" de la console mais quel pied de vider ses magasins de munitions sans vider son porte-monnaie !

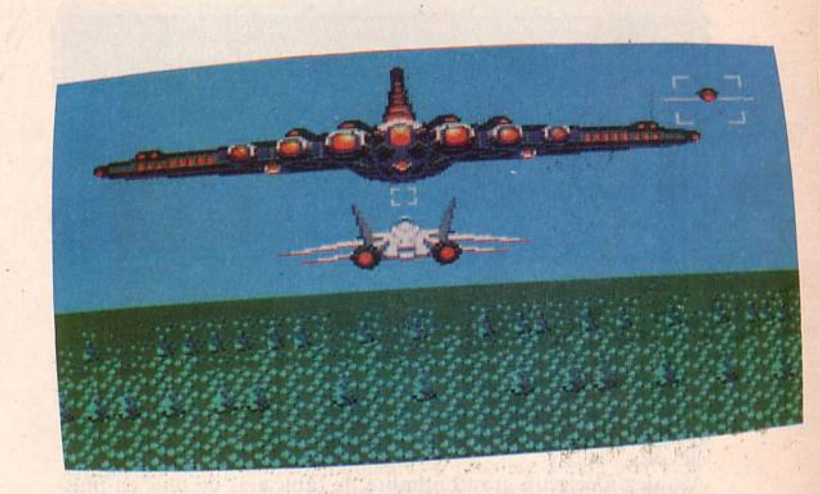
Cinq types d'ennemis différents sont au rendez-vous, du chasseur à la forteresse volante, en passant par l'hélico. Un ravitaillement en vol est prévu. Les graphismes des avions sont beaux et les animations rapides. En haut, à droite de l'écran, un "radar" donne la position des agresseurs. Au sol, les décors sont pratiquement tous identiques, seules les couleurs changent. Le combat contre la forteresse volante permet, en cas de succès, de voir une base ennemie. On est à la fin du 6e tableau et ce n'est pas si évident que cela !

Au fait, il y en a 18, des tableaux avant de pouvoir rejoindre les filles qui vous attendent dans un port d'escale.

Sega signe avec After Burner une conversion très réussie. Il est évident que les sensations offertes par la cabine montée sur vérins ne peuvent être atteintes sur le fauteuil du salon mais enfin, avec la console branchée sur un écran de 66 cm, c'est génial ! Un investissement que vous ne regretterez pas si vous aimez After Burner... ou les combats aériens. Scramble !

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	15	14	17	16	Sega
Denis	14	15	17	10	Sega







SI VOUS N'AVEZ PAS, COMME MOI, LES OREILLES qui se bouchent dès que vous décollez à bord d'un coucou, vous pouvez tenter de partir aux commandes de ce F-14 version Sega. Votre mission comme toute mission à bord de F-14, consiste à détruire le maximum d'ennemis.

Pour ce faire, vous disposez d'un canon et d'un lance-missiles. A la fin de certains tableaux, vous pourrez vous ravitailler en vol. (Attention, ne faites pas comme moi, ne confondez pas l'avion citerne avec le bombardier russe...).

Pour ce qui est de la réalisation, je ne vous surprendrai pas en vous disant qu'elle est des plus correctes. En effet, les versions de jeu de café subissent en général assez peu de dommages lors du transfert sur console Sega.

Ici, la seule différence avec la version d'arcade est que vous perdez la richesse des paysages en passant sur console mais, en contre partie, vous ne vous ruinez pas et pouvez vous "envoyer en l'air" aussi souvent que ça vous chante...

Ainsi, malgré le peu d'intérêt que présente pour moi ce type de jeu, je lui mettrais quand même un bon point pour la qualité de la réalisation tant graphique qu'acoustique.

• ARKANOID •

Même ceux qui ne fréquentent pas les salles d'arcades connaissent ce jeu qui a vidé les poches de leurs copains. Présent partout, dérivé des tout premiers casse-briques, il a acquis à une notoriété bien méritée. Le principe de ces jeux est toujours le même : une raquette envoie une balle contre un mur dont les éléments sont détruits lors de l'impact. Pour se faire plaisir, les concepteurs du jeu ajoutent un thème qui n'apporte absolument rien au joueur : nous le passerons sous silence.

PAR CONTRE ARKANOID A ETE LE PREMIER A GENERER des bonus sous forme d'effets spéciaux : des "capsules" se détachent du mur et, si on les rattrape, elles allongent la raquette, la rendent magnétique, la dotent d'un canon etc. Il faut d'excellents réflexes pour, à la fois, frapper la balle et tenter de bénéficier de ces avantages permettant de réaliser des high-scores plus élevés.

Ajoutez à cela un grand nombre de tableaux, de plus en plus difficiles à parcourir et vous comprendrez pourquoi le "Game Over" suivi du "Insert coin" reviennent si souvent.

Après avoir fait fortune avec Arkanoïd, Taïto a décidé d'autoriser son adaptation sur ordinateurs. Par ici le fric, la caisse est ouverte. Merci, m'sieurs-dames ! Imagine a obtenu la licence et a adapté le jeu sur C64, Spectrum, CPC, MSX, PC et Atari ST. Conversion pas très difficile et qui respecte l'esprit de la machine d'arcade, Discovery Software a assuré l'implantation sur Amiga. Que c'est beau ! Comme sur ST, le joueur peut profiter de la souris et, croyez-nous, c'est beaucoup plus facile qu'au joystick. Sur Amiga, on a la possibilité de choisir, parmi 20 tableaux, celui sur lequel on va s'entraîner. Vous préférez la pomme ou le sigle de Commodore ?

Il paraît difficile d'éviter Arkanoïd, dès que l'on possède un micro, quel que soit son modèle. Les autres casse-briques reprennent, tout ou partie de ses caractéristiques : capsules, obstacles, briques indestructibles et de valeurs diverses, etc. Alors, autant choisir le petit frère du jeu de café !

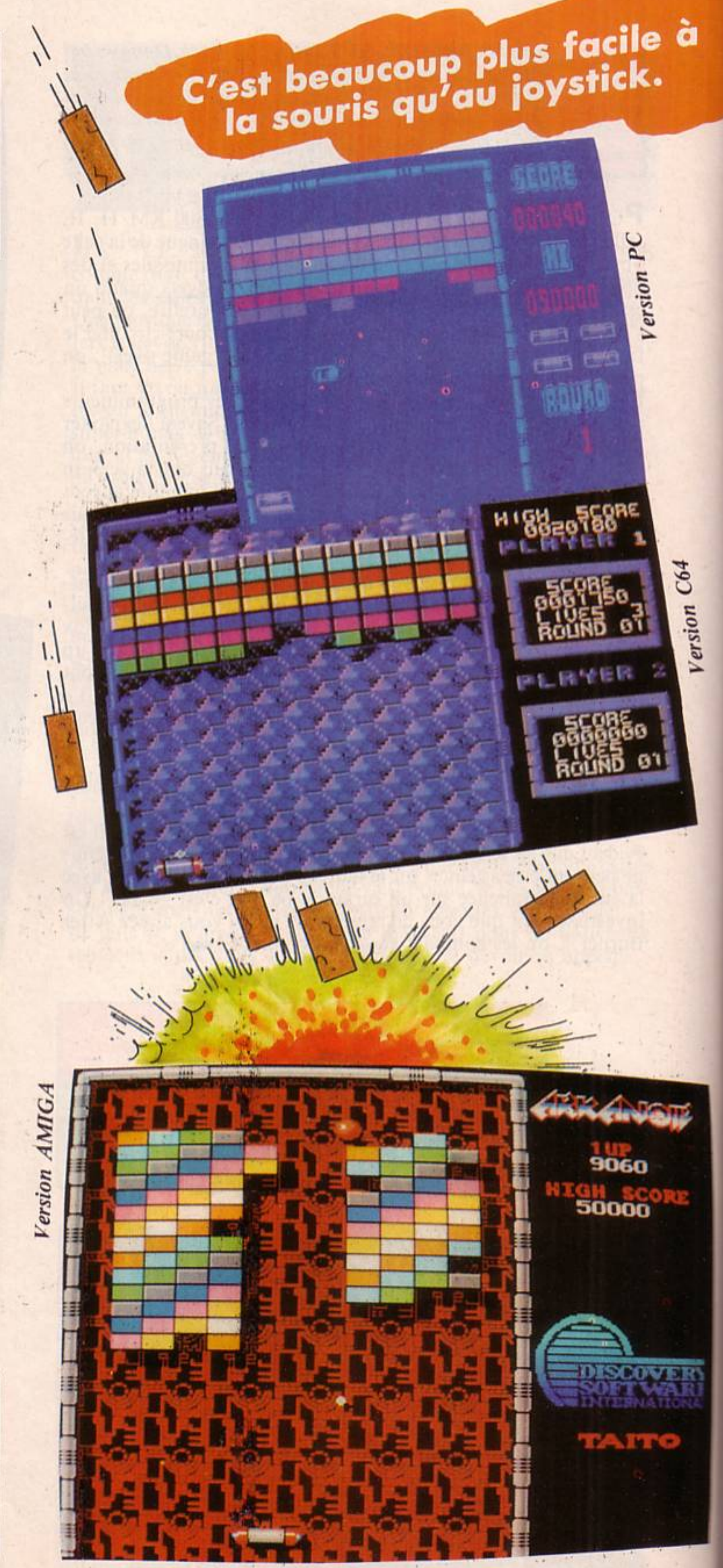
MOI, C'EST SUR PC QUE J'AI, POUR LA PREMIERE fois, découvert Arkanoïd (bien sûr, je le connaissais en version jeu de café depuis longtemps). Sur cette bécane le jeu ne perd pas son intérêt initial, hélas, il n'est pas prévu dans le jeu de touche Music ON/OFF... Malgré tout l'intérêt que l'on peut porter au best des casse-briques, c'est horriblement agaçant d'entendre continuellement la musique...

En ce qui concerne la réalisation de l'ensemble des versions, rien à dire, c'est fidèle au jeu de café.

Toutefois, une légère préférence ira à la version Amiga : pas seulement pour la finesse des graphismes (normal sur cette bécane) mais aussi pour le choix des tableaux (parmi 20). Cela donne la possibilité d'effectuer des séances d'"entraînement" plus variées.

De toute façon, tout joueur doit posséder dans sa ludothèque le grand Arkanoïd...

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Denis	17	15	18	14	AMIGA
Laurence	15	15	17	14	AMIGA



Version PC

Version C64

Version AMIGA

Version SPECTRUM

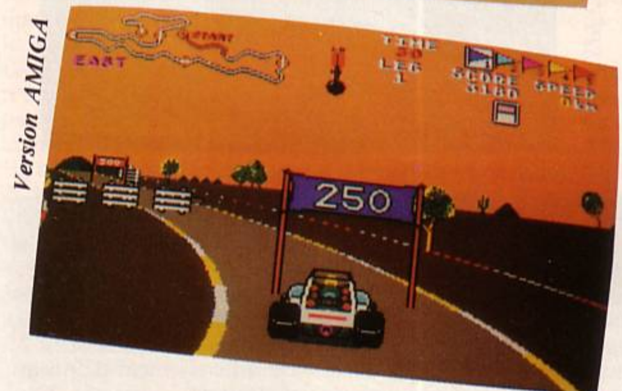


•BUGGY BOY•

Version ST



Version AMIGA



Les 4 roues d'un buggy, c'est pas fait pour promener ta nénette sur les champs. Sauf si t'es du genre frimeur. Non, vaut mieux utiliser la puissance et la tenue de route de ces machines pour aller affronter d'autres félés en compet. pour les ceusses qui ne le sauraient pas, Buggy Boy est une simulation de conduite (sportive, cela s'entend) en buggy. La caisse des salles d'arcades est munie d'un bon vieux volant et d'une pédale d'accélérateur. Sur nos micros, il faudra se débrouiller avec le joystick, le poussoir "fire" faisant office de changement de vitesses.

DANS CE JEU, 5 CIRCUITS SONT PROPOSES, TOUS plus tordus les uns que les autres. Normal, non ? Un buggy c'est pas fait pour rouler sur autoroute. Rochers, rondins de bois, haies, ponts, tunnels étroits : faut de bons réflexes.
La course est limitée dans le temps. On peut, pour chaque tronçon obtenir des "extended play". Divers bonus sont prévus en ramassant des fanions de couleurs, si possible dans l'ordre, et en passant sous des banderoles. A trop chasser drapeaux et portes, c'est comme en slalom à ski, on finit par se casser la gueule, alors gare ! Autre bonus important, le ballon. Si vous avez la chance de l'attraper, c'est comme au manège avec la queue de Mickey !
Le but du jeu est évidemment de totaliser le plus grand nombre de points, acquis grâce aux fanions, banderoles et divers bonus. Un tableau des high-scores conservera le nom des champions. Les 5 circuits proposés offrent des difficultés et des particularités suffisamment variées pour retenir l'intérêt du joueur.
C'est Elite qui a adapté ce hit de Tatsumi sur nos micros. Les conversions ST et Amiga sont les dernières arrivées et sont très semblables. Compte tenu des possibilités de ces machines, elles sont un peu plus spectaculaires que sur les 8 bits. Pourtant, sur C64, les programmeurs nous ont offert un jeu captivant. En tout cas, bien plus que la conversion d'Out Run par US Gold sur cette même machine. Sur CPC, l'écart de qualité est encore plus flagrant : les couleurs sont bien choisies et la vitesse du jeu est très acceptable. Reste le Spectrum. Un tour de force des programmeurs, presque de la magie, donne aux possesseurs de cette bécane la possibilité de se défouler sans avoir l'impression d'être lésé.
Accélérations réalistes, animations rapides, bruitages... (à améliorer sur ST), les ingrédients sont réunis pour ne pas décevoir le joueur. En tête, le ST et l'Amiga, d'une courte longueur de capot, suivis de près par le C64 : Buggy Boy sur micro, ça ronfle !

QUAND ON EST PASSIONNE DE VITESSE, ON NE peut qu'apprécier un jeu où l'on frôle les 230 km/h au volant d'un buggy... Surtout lorsque ce jeu, tout droit sorti de la version jeu de café est d'une excellente qualité. Testé sur CPC, C64, Spectrum et ST, il va de soi que c'est sur Atari qu'il est le plus beau. Les couleurs y sont variées, les bruits géniaux (au ralenti votre moteur ronronne de bonheur), l'animation superbe bref, voilà un jeu extrêmement bien réalisé. Les autres versions sont du même tonneau car elles exploitent toutes au mieux les capacités de la machine. Eh oui ! Même sur Spectrum, Buggy Boy est un jeu super...
Vous aurez le choix parmi 5 parcours aux paysages bien différents et aux difficultés variées : tunnel, route étroite bordée d'eau, rochers et barrières en travers de la route, arbres et réverbères.
Tout au long de ces circuits, il vous faudra récupérer les panneaux vous apportant un maximum de points. Buggy Boy est un jeu super hyper balaise mais ultra génial...

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	15	17	15	17	ST/AMIGA
Denis	15	16	16	18	ST/AMIGA



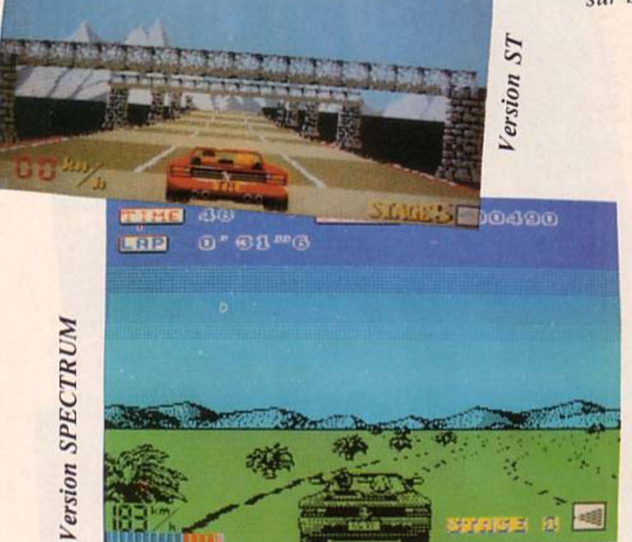
Version C64



•OUT . RUN•



sur SEGA



Version ST

Version SPECTRUM

Passionnés de jeu comme vous l'êtes tous, il me semble bien inutile de vous présenter cette superbe machine d'arcade qu'est Out Run. Cette musique entraînante, ces circuits bordés de cocotiers, de dolmens, de vignes, cette belle blonde assise à vos côtés à bord de votre Testarossa, tout cela vous le connaissez parfaitement.

QUANT A VOTRE PORTE-MONNAIE QUI MAIGRIT A vue d'œil lorsque par le plus grand des hasards votre pied franchit le seuil d'une salle d'arcade, il n'est pas sans redouter le "régime Out Run"... Mais puisque pour vous, pour nous, ce soft est devenu une véritable drogue, des programmeurs géniaux en ont créé des adaptations pour nos petits micros chéris.

Puisque ce titre existait sur machine Sega, il va de soi que la première adaptation a été réalisée sur console du même nom. Pour cette version, rien à dire : c'est une petite merveille. Ou plutôt tout à dire... Graphisme superbe, choix parmi 3 musiques aussi gaies les unes que les autres, difficulté croissante au fur et à mesure de la progression sur les circuits, choix des pistes à emprunter, animation géniale,... j'en oublie certainement mais de toute façon, c'est une très belle réalisation alors possesseurs de console dépêchez-vous (si ce n'est déjà fait).

Pour vous qui possédez un Atari ST, bien que plus tardive à paraître sur le marché, voici une adaptation (U.S. Gold) réalisée avec le plus grand soin et qui devrait crever le plafond des ventes. On y retrouve les mêmes qualités que sur console avec une musique encore plus travaillée (il y a même le bruit des vagues). Un seul hic à tout cela : le chargement est horriblement long (que de temps perdu alors que l'on aurait pu retrouver sa radio FM, son porte modèle, le tout dans sa superbe Ferrari depuis au moins deux minutes...).

Si je voulais être sympa avec U.S. Gold, j'arrêterais ici ce banc d'essai... Mais, puisque je vous dois d'être honnête et sans parti pris, me voici obligée de vous parler d'Out Run version C64 et CPC.

Vous l'avez certainement compris : c'est un véritable désastre. Imaginez un instant votre Testarossa se transformant en Deux Chevaux camionnette... Et, à bord de cette deudeuch, vous doublez à 294 km/h des pick-up roulant à environ 280... Le choix, ici, ne s'opère pas en cours de route comme pour les versions ST et Sega mais au départ (bien moins intéressant).

Les décors sont absolument laids et les effets du genre pneus qui fument sont plutôt ratés... Seul point positif dans la version C64 : la musique est extra. Sur toutes les versions, le logiciel est livré avec une cassette audio reprenant la bande originale du jeu d'arcade.

Ah ! J'ai oublié de vous dire que sur ST, il vous est possible de jouer soit à la souris, soit au joystick et que, bien que plus riche en décor cette version me semble plus fatiguante et moins agréable que sur Sega (là c'est un avis tout à fait personnel et pas forcément partagé par l'ensemble de la rédaction...).

Et le Spectrum dans tout cela ? Oublié ? Non ! Et si l'on fait abstraction de la corvée de chargement (2 cassettes), il faut bien avouer que la réalisation est très correcte, même la musique y est présente.

La Testarossa est presque mieux dessinée que sur C64 quant à l'animation, elle est assez rapide, un peu saccadée mais n'oublions pas que le Spectrum n'est pas aussi performant que le ST... Bien sûr, il ne faut pas avoir vu la version jeu de café avant...

UN MONSTRE DES SALLES D'ARCADES PEUT-IL être converti sur micro ? Out Run. Un titre qui n'est plus à présenter. Le jeu rejoint le rêve : celui de rouler à fond la caisse, dans des paysages splendides, stéréo plein les oreilles. Quant à la blondinette, je ne vous en parlerai pas.

Sega a réussi une très bonne conversion sur sa console. Musique, contact. Ça démarre dans un crissement de pneus. Il est vrai que la Testarossa du jeu n'a que 2 vitesses ; 290 km/h, ça décoiffe ! Accélérations, virages, dépassements des autres voitures : la réalisation est très soignée. Pourtant, les 8 bits du micro s'essoufflent assez vite... La voiture a une légère tendance à glisser de l'avant ; lors d'un tonneau on a l'impression que le contrôleur graphique recolle les morceaux. Peu importe : le jeu reste captivant et les paysages superbes.

Ah, les paysages ! C'est peut-être la seule chose qui manque à la version ST pour passer n° 1. U.S. Gold a assuré. Après les vives critiques concernant Out Run (250 000 exemplaires vendus malgré cela !) CPC et C64, sur ST c'est un régal. Si les décors avaient pu être un peu plus travaillés...

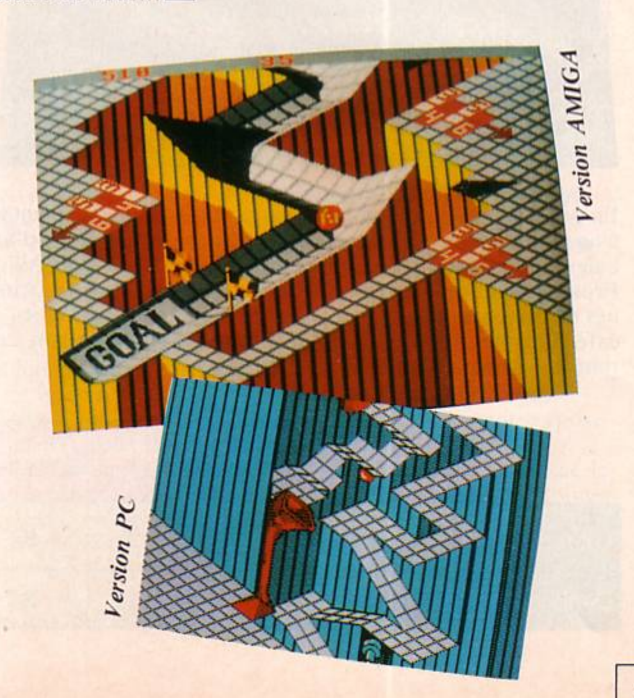
L'impression de vitesse est un peu moins bien rendue que sur Sega et chaque passage à "l'Extended Play" se solde par un accès disque, ce qui casse quelque peu le rythme du jeu. Malgré tout, la conversion est réussie, c'est ce qui nous importe. En conclusion : le ST l'emporte par la finesse des graphismes mais la console Sega prend le dessus grâce à la vitesse et à la richesse des paysages. Dans les 2 cas, le plaisir de jouer demeure !

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	15	16	17	17	SEGA
Denis	15	17	15	16	SEGA

•MARBLE . MADNESS•

***N**'avez vous jamais regretté le bon temps où vous vous promeniez, un sac de billes en poche ? Vous attendiez impatiemment la récré pour prendre votre revanche sur votre voisin de gauche et pour taper quelques belles billes de verre à l'un des petits CP qui ne savait pas bien jouer...*

ET PUIS, L'ETE SUR LE SABLE, SOUVENEZ-VOUS DES tunnels, des virages inclinés que vos billes devaient emprunter. Maintenant, vous aimeriez bien recommencer mais qu'est-ce que diraient les nanas en super maillot de bain fluo ???
Pour vous éviter de vous "ridiculiser" sur la plage, Atari-Games a créé Marble Madness en jeu de café, il y a déjà trois ans. Devant le succès de ce titre, Electronic Arts en a réalisé une conversion pour micros. La signature Electronic Arts étant déjà un gage de bon produit, c'est sans surprise que l'on a découvert ce jeu fou, fou, fou sur nos micros.
Sans surprise, ou presque, car lorsque l'on a chargé Marble Madness sur PC il nous a fallu admettre qu'il était aussi bien réalisé sur cette bécane et presque aussi beau que sur ST : jolie performance lorsque l'on connaît les maigres capacités du PC pour le jeu...
Bien sûr la version ST est jolie mais quelques petits problèmes n'échappent pas à l'observateur averti. En effet, votre bille a parfois tendance à disparaître ou même à rouler en dehors de la piste, sans toutefois tomber dans le vide : bizarre, bizarre...
En revanche, pas facile du tout d'y jouer sur PC sans joystick... Je vous jure qu'il faut tirer la langue, à gauche, à droite, en avant, en arrière pour parvenir à boucler un tableau...
Ce qu'il vous faut savoir aussi, c'est que moins vous perdrez de temps pour un tableau et plus vous aurez de chances de progresser dans le jeu... Sur la seconde disquette, vous parvenez à un niveau déjà plus sérieux que pour les trois premiers tableaux. En effet, vous allez devoir déambuler sur des passerelles pas plus larges que votre bille ou bien éviter les embûches (genre ressorts, aspirateurs, etc.). Plus vous progressez dans les tableaux et plus le niveau de difficulté augmente : balaise...
La version Amiga, elle, est fantastique, une véritable réussite graphique.
A tous, je ne vous donne qu'un conseil, branchez vos micros, chargez Marble Madness et vous comprendrez que c'est une vraie histoire de fous...



Version AMIGA

Version PC

Je vous jure qu'il faut tirer la langue pour parvenir à boucler un tableau...



Version ST

VOUS M'IMAGINEZ AVEC UNE CAMISOLE DE force et un entonnoir sur la tête ? Non, bien sûr ! Pourtant, je ne suis pas loin de devenir fou, accroché au joystick, les yeux hagards à force de suivre cette petite bille en tentant de vaincre son inertie.
Les mecs d'Atari Games ont eu une sacré idée en pondant ce jeu. A l'époque, ça changeait un peu de ce qu'on voyait sur les machines d'arcades. A concept original, succès mérité. L'adaptation sur micro a suivi. Sur CPC puis maintenant sur les 16 bits avec des conversions sur ST, PC et Amiga. Bizarrement, Electronic Arts a, semble-t-il, voulu aller trop vite... Sur ST, quelques petits bugs demeurent et dénaturent un jeu qui aurait pu profiter des avantages de la machine. On aurait aimé une bonne gestion de la souris. Hélas, le jeu est impraticable avec. De temps en temps, le sprite représentant la bille disparaît. Curieux, non ? Enfin, quand la bille longe une piste étroite ou le bord d'un chemin, elle semble plutôt... dans le vide. Ne parlons pas du retour intempestif au desktop que nous avons obtenu. Rideau !
Pleins feux sur le PC. Mais c'est pas mal, dis donc doudou ! Bon choix mesdames, bon choix mesdemoi... où m'égaré-je ? Bon choix des couleurs, rapidité du jeu et réalisation très agréable. Evidemment, faut éviter de jouer avec le clavier !
Sur Amiga, on atteint ce que l'on pouvait attendre de la bécane. On dirait presque la machine d'arcade. Des ombres, des lumières, des animations secondaires. Tout y est ! Qui plus est, la souris est bien utilisée. Alors ? Si vous ne craignez pas la folie, venez jouer aux billes et rejoignez le "Hall ou High Rollers" et n'oubliez pas, à 2 c'est beaucoup plus marrant !

	Fidèlité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	15	14	16	16	AMIGA
Denis	15	14	17	17	AMIGA

•SUPER SPRINT•



n volant, un accélérateur, huit circuits sur lesquels il faudra se montrer brillant, très brillant, quatre formules 1, voilà les éléments de base de ce célèbre jeu d'arcade.

PRESENT DANS TOUTES LES SALLES DE JEUX, SUPER Sprint est l'une des plus originales courses de voitures : vus d'avion, ses circuits présentent un tracé quasi parfait. Virages à 90°, ponts, chicanes, lignes droites : voici des circuits bien pensés... ou presque... En effet, certains nœuds sur la piste obligent les bolides à se croiser : bonjour les dégats.

Ce jeu, peu maniable en salle d'arcade malgré son volant, est arrivé depuis quelques mois sur les micros. Il a même été ensuite enrichi d'une option "éditeur de circuit"... Une question se pose alors immédiatement : si le pilotage avec volant est difficile, qu'en est-il du pilotage sur micro ?

Tout d'abord, il vous faut savoir que vous pouvez piloter votre F1, soit par trois touches du clavier (gauche droite et accélérateur) soit par le joystick.

La première chose qui vient à l'idée est alors de brancher son meilleur joystick ; un manche à microswitches.

Après avoir choisi sa voiture parmi les trois proposées, puis la difficulté du premier circuit (parmi les 8) vous allez vous placer sur la ligne de départ. Quatre véhicules s'y trouvent, une F1 verte (que l'on ne peut jamais choisir), une bleue, une jaune, une rouge. La vôtre portera l'une de ces trois couleurs sera beaucoup plus vive que les trois autres, ainsi pas de problèmes, vous la retrouverez aisément dans le peloton. Attention, départ !

Vous appuyez sur l'accélérateur, vous voici déjà en tête. Hum, c'est bon signe...

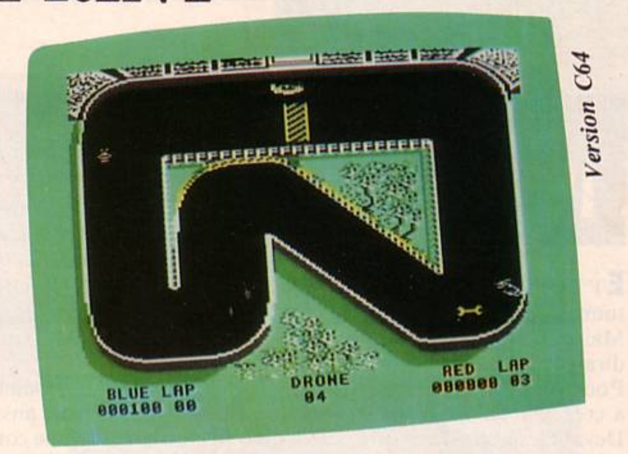
Mais arrive le premier pif-paf : un coup à gauche sur la manette : aïe ! tête-à-queue... Bon, ce n'est pas grave, il faut repartir mais... Oh ! Non ! La voilà qui prend la piste en sens contraire. Quel véhicule indiscipliné !... Allez, un petit coup à droite, la voici rétablie. Hélas, vos yeux guidant la voiture vers la gauche, votre main a eu la malencontreuse idée d'en faire autant et hop : dans les décors. Il faut bien se mettre dans le crâne que votre voiture répond aux mouvements du joystick, mais comme vous survolez la course, les virages sont parfois "inversés" par rapport à ce que vous voyez. Pour pallier ce problème, tentons de guider notre F1 au clavier. Ah, cette fois, ça va un peu mieux mais les chronos annoncent toujours des scores catastrophiques...

Une seule alternative : jeter le jeu parla fenêtre (c'est ce qui semble le plus sage au commencement) ou tenter de progresser.

Après deux heures d'acharnement et une poignée de cheveux en moins, les mâchoires crispées lorsque votre rédacteur en chef vous demande : "Alors as-tu progressé ?", vous consentez enfin, à bout de nerfs à essayer le dernier joystick de la rédaction. Le clavier, les joysticks à ventouses, les grenades, tout ayant été passé en revue, ne reste plus qu'une seule manette (encore à microswitches) mais qui, cette fois, tient dans la main. Nouveau départ, nouvelle angoisse...



Version d'arcades



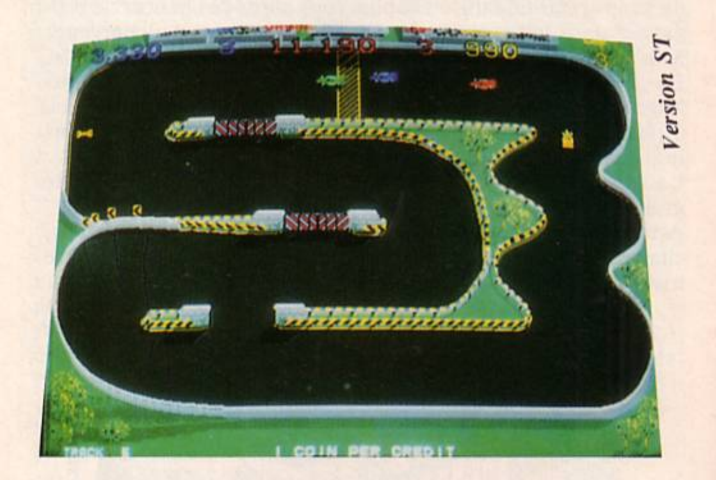
Version C64

Mais voilà que votre F1 cesse de jouer les savonnettes et commence à adopter des trajectoires pas mauvaises du tout. Elle parvient même à récupérer ici ou là les bonus et clés à molette (en or, s'il vous plaît...) qui jonchent parfois la piste.

Malgré de nombreuses erreurs, encore, vous voilà un peu plus maître de la machine : pas trop tôt... Pour les high-scores, patientez encore deux ou trois mois (à raison de 3 heures par jour) et vous parviendrez peut-être à battre les 80 000 points d'un acharné de Super Sprint...

Aussi fidèle que soit cette adaptation de jeu d'arcade sur ST (beaucoup moins jolie sur CPC et C64), Super Sprint demeure toutefois un soft "quasi injouable".

Les couleurs en sont très nettes, l'animation bien plus que correcte (en regardant la démo...) mais la réalisation d'un tour de circuit sans embûches relève tout de même de l'exploit.



Version ST

En outre les véhicules sont minuscules et ressemblent davantage à un palet de hockey sur glace ou à une savonnette au fond d'une baignoire qu'à une F1 sur un circuit. (Tant mieux pour Alliot, Prost et les autres...). Super Sprint est à conseiller aux passionnés de casse-tête et à ceux qui maîtrisent bien la version jeu de café. Pour les autres, il serait plus sage de laisser ce soft derrière la vitrine de votre revendeur...

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	16	5	14	8	ST
Denis	16	13	15	12	ST

•ENDURO RACER•

Vous qui fréquentez les salles d'arcades, vous n'êtes pas sans connaître ce super jeu qu'est Enduro Racer. Au guidon de votre bécane d'enduro, vous partez sur les pistes les plus rapides du monde. Vous n'êtes pas seul car, avec vous, d'autres motos identiques à la vôtre prennent le départ.



Version d'arcades

Version SPECTRUM

QU'EST-CE QU'ON PEUT BIEN TROUVER DE spécial à ce jeu ? Faut les voir, les mains crispées sur les manettes, les yeux rivés à l'écran. Ils en bousculeraient l'armoire d'arcade si le patron de la salle n'était pas là. Super Sprint, ce jeu où l'on pilote des F1 sur un circuit vu d'en haut aurait-il des vertus magiques ? Adapté sur Spectrum, Amstrad CPC, C64, ce jeu d'Atari Games retrouve tout son attrait sur ST. La réalisation, soignée, est proche du jeu d'arcade. Il suffit d'y consacrer quelques dizaines de minutes pour voir se déclencher un déclic : on a envie d'aller plus loin !
Arrivé vainqueur sur l'un des 8 circuits, si l'on a ramassé 3 clés ou plus, on peut améliorer sa voiture : vitesse de pointe, turbo, tenue de route. On peut également convertir ce bonus en points. Avec un véhicule "hors série", on arrivera à progresser beaucoup plus rapidement et à grignoter quelques places au tableau des high-scores.
Pas facile, soyez-en convaincus ! Les voitures ont une certaine inertie et glissent... comme des savonnettes. Et plus on progresse, plus il y a de difficultés : huile sur la piste, flaques d'eau, rafales de vent. Si vous possédez autre chose qu'un ST, vous risquez d'être un peu déçu par Super Sprint. Par contre, sur cette machine on retrouve presque le jeu d'arcade avec toutefois un sérieux handicap : le pilotage au clavier est quasi impossible et pour le joystick, il faut choisir le bon ! Alors, si vous voulez jouer entre copains, il risque d'y avoir une sérieuse bagarre pour ne pas être relégué au clavier. De toute façon, vous allez économiser quelques pièces de 5 balles !

Activision qui a merveilleusement converti ce jeu de Sega.

C'EST DONC UNIQUEMENT GRACE A VOTRE PILOTAGE exceptionnel (je n'en doute pas) que vous allez améliorer vos scores et parvenir bientôt dans le peloton de tête.
Mais attention, vous n'avez droit à aucun instant de repos, il vous faut enchaîner les circuits les uns aux autres en gardant toute votre concentration sur la piste.
Faites gaffe, c'est pas parce que vous avez brillé au premier circuit que les prochains seront aussi faciles. Eh ! Faut pas rêver ! Dès le deuxième parcours vous devrez éviter et doubler des 4 x 4 bien rapides, puis attention à la chute dans l'eau...
Sur ST, ce jeu est superbe, la réalisation en est parfaite mais la conversion n'est pas très fidèle au jeu d'arcade.
Encore moins fidèle, la version Sega est correctement réalisée mais n'atteint pas la perfection d'un After Burner ou d'un Out Run sur la même machine. Dommage. Les versions CPC et Spectrum, elles, ont une bonne réalisation compte tenu des capacités des machines.

MOI, J'SUIS PAS L'GENRE DE MEC A MONTER SUR une moto. Encore moins avec Mourousi. Bon, à part çà j'essaie de pas mourir trop C... et j'ai eu envie de faire un tour en enduro. Simple, près de la gare de mon bled, y'a un troquet où qui z'ont Enduro ta sœur. A coup de pièces de 5 balles, j'me suis baptisé sur 2 roues... et sur une seule. Paraît q'çà s'appelle un wheeling. Finalement, c'est pas si mal et j'dis pas qu'un jour...
Toi aussi, peut-être que c'est parce que tes parents ont peur que tu te ramasses en vrac, tu rêves de faire de la bécane et tu largues ton fric sur cette "compensation". T'as un micro ?
Quoi, un ST ! Ben alors, tu devrais remercier Activision qui a merveilleusement converti ce jeu de Sega. Son, animation, graphismes, décors : tout y est. Manque que la bécane sous le cul. Evidemment, Sega a fait la conversion sur sa console et c'est pas mal. Sur Spectrum et Amstrad CPC, on sent un peu les limitations des machines mais... on aime l'enduro ou on l'aime pas, alors... Finalement, le passage est réussi, même si la conversion n'est pas très fidèle...

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	13	15	17	17	ST
Denis	12	16	18	16	ST



Version Sega



•HANG . ON•



Je dois vous faire un aveu, Hang On, c'est mon chouchou. La version jeu de café est une magnifique simulation de moto de course (de vitesse sur circuit), très bien réalisée, avec un guidon dans les mains et la possibilité de donner de l'angle à la bécane. Cette réussite des jeux de cafés a atterri sur console Sega.

LA QUALITE DE L'ADAPTATION EN EST REMARQUAble et, même si vous ne possédez pas de compte - tours, vous vous rendez tout de même très bien compte de la vitesse à laquelle vous évoluez.

Il faut vous préciser que la "caméra" est située derrière votre bécane, ce qui permet de visualiser vos trajectoires, et votre moto. Vous disposez sur le joystick de 3 vitesses, d'un frein et d'un accélérateur : tout ce qu'il faut pour augmenter les high - scores...

Cinq parcours vous sont ouverts et, lorsque vous les aurez bouclés tous les 5, vous repartirez au premier, avec votre score déjà acquis.

Alors pour tous les passionnés de motos, il ne reste plus qu'une chose à faire, acheter une Sega.

Vous ne serez pas déçus par la qualité des animations, la taille des sprites, la variété des décors. (Regardez plutôt les photos...).

Hélas, je ne peux pas boucler ce banc d'essai sans vous parler de l'adaptation d'Hang On réalisée par Electronic Dreams.

C'est en effet, sous le nom de Super Hang On que l'on retrouve ce jeu sur CPC et Spectrum. Pourquoi "super" ? Nul ne le sait, car ce n'est en tout cas pas l'exclamation que l'on pousse lorsque l'on charge ce soft sur CPC. En fait, un titre dans le style "Beurk Hang On" aurait semble-t-il été plus adapté...

Ne me dites pas que si la réalisation est inférieure à celle d'Hang On, c'est parce que ce pauvre CPC commence à prendre des rides. C'est tout à fait faux car si, à titre de comparaison, on charge (toujours sur CPC) Super Cycle d'Epyx, on a la preuve que l'Amstrad est encore bien en vie...

Il faut hélas avouer que la réalisation de Super Hang On sur CPC est une véritable catastrophe. Tout y est raté : l'animation ne ressemble pas à celle d'Hang On, les couleurs et paysages sont horribles et le seul désir que l'on ait lorsque l'on voit ce soft, c'est de le jeter bien vite au panier.

Quant à la version Spectrum, il faut dire qu'elle dépasse de loin la version CPC.

C'est certes très éloigné de la version d'arcade mais le résultat, compte tenu des capacités de la machine, est toutefois correct.



IL EST DES ADAPTATIONS QUI DEVRAIENT AVOIR honte du titre qu'elles usurpent. Ainsi, j'ai chargé "Super Hang On" sur Amstrad CPC. Heureusement que j'étais assis sur une chaise ! J'ose même pas écrire le nom de la boîte qui a converti ce hit des salles d'arcades. Allez, rideau, un soft à éviter sur CPC.

Par contre sur Sega, c'est un régal. Et puis, c'est le premier jeu que vous découvrirez puisqu'il est livré avec la console. Y'a du mouvement, des couleurs et du son. On retrouve presque la machine des salles de jeux. Une expérience qu'on ne peut pas éviter quand on aime la moto de compet.

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	18	17	17	18	SEGA
Denis	16	16	17	15	SEGA

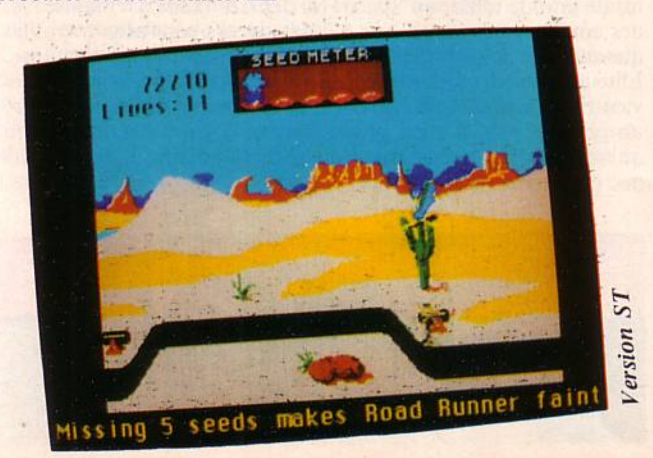


Version Sega

•ROAD . RUNNER•

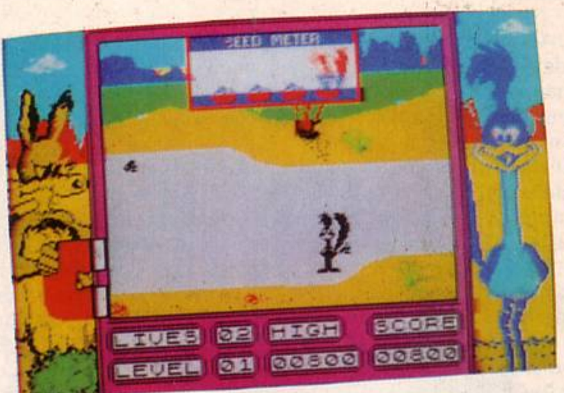
Fidèle à la version jeu de café et aussi au célèbre dessin animé, voici que Road Runner a débarqué sur nos chers petits micros.
Comme dans l'"œuvre originale", le coyote mobilise toute son intelligence au service de son seul but : se régaler du célèbre Bip-Bip.

HELAS POUR LUI, L'OISEAU COURT VITE, TRES VITE, tant et si bien que Vil Coyote va devoir faire travailler sa fertile imagination. C'est ainsi que, sur la route parsemée d'embûches, Bip-Bip va tenter d'échapper à l'horrible coyote affamé qui le poursuit sur sa fusée, son skate board, son ressort... Toujours plus difficiles, les tableaux s'enchaînent avec chaque fois de nouveaux gags, de nouveaux pièges.
Il est possible, lorsque vous recommencez le jeu après une première partie, de rejoindre directement votre dernier point de chute. En effet, au début du jeu apparaît l'entrée d'une grotte dans laquelle vous pourrez emprunter un raccourci.
Le but du jeu est simple : aller le plus loin possible, tout en récupérant, au passage, de la nourriture.
Une musique digne des dessins animés vous accompagne tout au long du jeu et varie à chaque tableau.
La version ST est une véritable partie de rigolade (bien que ça ne soit pas facile d'y progresser...), les couleurs y sont éclatantes et l'animation des deux bestioles est franchement sympa.
La version CPC, quant à elle, bien que drôle, présente des différences assez importantes avec celle que vous pouvez posséder sur ST.
La première : le format de l'écran. En effet, l'action se déroule dans une fenêtre occupant environ les 2/3 de l'écran, la page titre restant en fond sert à encadrer le jeu. (Dommage car plein écran c'est bien mieux...). Lorsque votre Bip-Bip se fait coincer par Vil Coyote, il se voit obliger de rebrousser chemin beaucoup plus loin que sur ST.
Le jeu lui, est plus facile sur CPC et dès le premier tableau on a droit au coyote juché sur son skate board dès que Bip-Bip gagne trop de terrain (option inexistante sur ST).
Curieusement, c'est sur Spectrum que l'on reconnaît le mieux les deux héros. Pourtant lors du passage de l'arcade au Spectrum les deux braves bestioles ont subi une sérieuse décoloration (qui s'accentue lorsqu'ils passent au bord d'une zone d'une autre couleur...).
Ici, les graines sont beaucoup plus nombreuses que dans les autres versions, mais... pas facile de s'arrêter pour les picorer...
Un reproche à faire à toutes les versions : la notice manque de clarté, aussi, est-ce par le plus grand des hasards que l'on s'est retrouvé sur ST en mode deux joueurs (bizarre, bizarre...).
Enfin, un conseil, si vous voulez vous bidonner, dépêchez-vous (mais je suis sûre que c'est déjà fait depuis des lustres) de vous procurer Road Runner.



Version ST

C'est sur Spectrum que l'on reconnaît le mieux les deux héros.



Version SPECTRUM

APRES SON SUCCES AU CINEMA, BIP-BIP ET VIL Coyote pouvaient-ils faire encore mieux ? Atari Games a passé des accords avec Warner Bros et obtenu ainsi le droit de créer un jeu d'arcade. Road Runner allait donc pouvoir faire courir Wile E. Coyote également sur les petits écrans. Le jeu d'arcade est amusant par le fait qu'il reprend les aventures d'un des couples les plus célèbres du dessin animé. Cette fois, le joueur tient entre ses mains, en plus du joystick, la destinée du célèbre Bip-Bip. Vil Coyote, toujours mû par son instinct, l'esprit fertile en trouvailles de toutes sortes, va dévoiler des trésors d'ingéniosité afin de capturer sa proie.
Et vous aurez du mal à lui échapper... sauf si, comme nous, vous découvrez au hasard du bricolage simultané de quelques touches, une option qui, sur ST, permet d'afficher le nombre de vies que l'on souhaite. Hélas, nous n'avons pas réussi à reproduire le phénomène. Et l'option 2 joueurs, toujours sur ST, que l'on n'obtient pas à tous les coups... Joystick à droite dès le début du jeu et la voilà ! La notice est muette sur ces possiblités. Sur Amstrad CPC, la revue Amstar a publié un p'tit truc : l'appui simultané sur les lettres U et S en début de jeu donne... un nombre de vies infini !
Passons à la réalisation. Le Spectrum se défend très bien, malgré un graphisme et des couleurs tributaires d'une gestion d'écran délicate. Le jeu est assez rapide. Sur CPC, on progressera plus facilement même si, dès le début du jeu, Vil Coyote utilise sa planche à roulettes. Sur ST, la réalisation soignée est assez séduisante. Dommage que, sur toutes ces versions, les sprites soient si petits et que l'action se déroule dans une fenêtre qui n'occupe pas tout l'écran. Un jeu que les amoureux du dessin animé retrouveront avec plaisir.

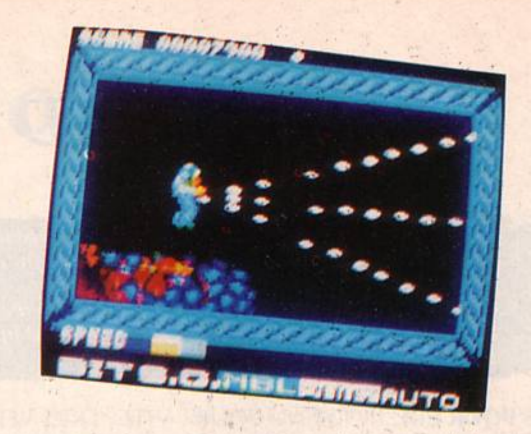
	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	16	15	13	16	ST
Denis	15	14	13	14	ST

•SIDE . ARMS•



inquante-cinq balles ! Ca fait un quart d'heure que je m'accroche à la manette de ce jeu. Autour de moi d'autres jouent à Super Sprint, Flying Sharks ou au flipper et moi je tente désespérément d'abattre mes ennemis. Je n'ai même pas réussi à dépasser les premières ruines de la ville et pourtant, mon porte-monnaie a déjà perdu 55 balles...

QUAND JE PENSE QU'IL Y EN A QUI PEUVENT JOUER à Side Arms sur micro, je crois que je ferais bien d'économiser un peu pour pouvoir m'en offrir un...
Eh oui ! C'est vrai que c'est génial de jouer, chez soi, avec un copain.
Pour une fois, voici un jeu pour lequel on ne se bat pas mais pendant lequel on va tout faire pour gagner du terrain, passer au tableau suivant, se protéger et protéger son pote...
En effet, lorsque vous branchez deux manettes sur votre C64, dès que l'un des deux joueurs perd, l'autre poursuit son chemin, ainsi dès que le compte à rebours du premier se termine, il reprend la partie à l'endroit où est arrivé l'autre et cela durera tant que les deux joueurs ne périront pas au même instant. Evidemment ce n'est pas ainsi que l'on augmente les high-scores mais, avec un peu d'entraînement, cela vient très vite. Et si, comme moi, vous êtes seul à y jouer et que vous possédez deux joysticks (dont un "Auto-fire"), branchez les tous les deux, calez l'auto-fire au milieu gauche de l'écran et jouez avec l'autre. Vous vous verrez progresser très rapidement. N'oubliez pas de vous procurer des armes plus performantes et descendez tous les ennemis qui ont envahi le ciel de la ville en ruine. Ensuite vous parviendrez à un second tableau qui se déroule, semble - t - il dans des cavernes. Là, les adversaires sont nombreux et variés. Bien sûr, avec la progression dans les tableaux, s'accroît la difficulté mais c'est ce qui fait tout l'intérêt d'un tel jeu d'arcade.
Côté réalisation, il faut noter que la version C64 est plus rapide que la version CPC et que toutes les deux sont proches du jeu de café. Les sprites sont assez grands, les couleurs bien choisies, l'animation rapide bref, une bonne adaptation du jeu d'arcade.



	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	16	15	15	12	C64
Denis	15	12	13	10	C64

CAPCOM A LAISSE A GO ! LE SOIR DE CONVERTIR son Side Arms sur micro, vous savez ce jeu où le super héros (c'est vous) doit empêcher les extra-terrestres (c'est eux) d'envahir notre bonne vieille planète. Et comme ils sont nombreux, les ET, vous ne serez pas trop de deux pour en venir à bout... D'ailleurs, c'est beaucoup plus marrant ! Equipé d'un scaphandre et d'un armement sophistiqué, vous voilà parti à l'attaque. La destruction de certains ennemis permet de récupérer armement et énergie. Les vagues d'assaillants se suivent et se ressemblent... enfin, presque ! Chaque tableau se termine avec la destruction d'un adversaire beaucoup plus coriace.
Sur C64, le jeu est assez agréable, tant par ses graphismes, animations que par ses illustrations sonores. Sur CPC, il perd une grande partie de son intérêt, et nous ne saurions que trop vous conseiller de l'éviter, car il est lent et pas très beau... De plus, l'option 2 joueurs a disparu. Quand on sait que c'est elle qui confère au jeu tout son intérêt...

•SPACE . HARRIER•



nvahi par des ennemis innombrables, le pays des dragons risque de périr bientôt.
Sauf si vous, le super héros Space Harrier mettez fin à cette invasion.
La tâche ne sera aisée pas, même si vous possédez une arme terrible : un lance-flammes.
En effet, les ennemis arrivent par escadrilles et foncent sur vous.



Version ST

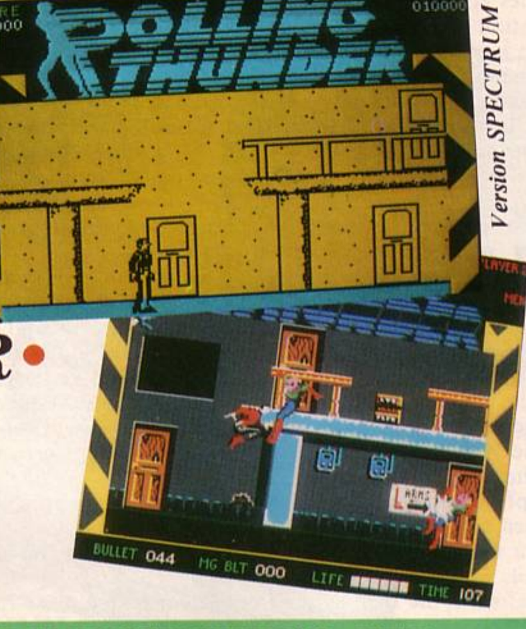
A LA FIN DE CHAQUE NIVEAU, VOUS DEVEZ ABATtre un affreux monstre. Heureusement vous possédez 3 vies et dès que l'une d'entre elles disparaît, vous reprenez votre course au point où vous étiez parvenu et non au point de départ. Comme la version d'arcade, les versions Sega et ST présentent des sprites de grande taille, un Space Harrier très facile à "manier" et des couleurs très vives. Sur ST, les décors sont plus travaillés que sur Sega et les graphismes possèdent une plus grande finesse. Elite a donc parfaitement réussi cette conversion dont une previeu vient de nous arriver. Alors possesseurs de ST, soyez encore un peu patients et vous verrez sans tarder un magnifique jeu qui ne devrait pas être très éloigné de la pole position des hits des prochains mois...

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	15	16	17	14	ST
Denis	13	14	17	15	ST

AVEC SPACE HARRIER, ON EST TRANSPORTE dans le monde magique du pays des dragons. La machine d'arcade offre un jeu où seuls les experts peuvent parvenir à franchir tous les tableaux. C'est difficile, très difficile. Et ça bouge dans tous les sens. Les conversions sur micro ne pouvaient pas, à coup sûr, rendre les mêmes effets. Sur CPC, les programmeurs ont opté pour des graphismes vectoriels permettant de conserver au jeu toute sa vitesse. Mais on est loin, très loin de la machine d'arcade. Avec la console Sega, on retrouve des paysages colorés, un personnage bien animé, et de nombreux ennemis et obstacles qui foncent vers le joueur comme s'ils voulaient sortir de l'écran. Le jeu est difficile et il faudra beaucoup d'habileté et de patience pour inscrire son nom aux premières places des high - scores. Hélas, la réalisation souffre de quelques maux. Les sprites, s'ils sont de grande taille, ont tendance à se fractionner. Problème de superposition et de masquage. La musique et les bruitages (ah ! le cri digitalisé du Space Harrier qui trouve la mort !...) sont de bonne qualité.
Mais Elite, qui avait signé cette adaptation sur Amstrad, Spectrum et Commodore, a réalisé un petit exploit. Les programmeurs ont été inspirés par les qualités du ST et nous ont concocté une adaptation remarquable... Enfin, si la version finale tient les promesses de la démo que nous avons pu voir ! Nous l'attendons avec impatience car elle sera très certainement la meilleure adaptation de ce jeu sur micro.



Version Sega



Version SPECTRUM

•ROLLING . THUNDER•


***M**algré un scénario banal (une femme a été enlevée par des méchants, un héros doit la retrouver...) voici un jeu d'arcade qui méritait bien d'être adapté sur micro. En effet, des sprites de grande taille, animés de mouvements très réalistes, s'affrontent sur votre écran avec une finesse extraordinaire.*

CINQ VIES SONT DONNEES AU HEROS POUR PARVENIR jusqu'au but de sa mission.
Ses armes ? Un révolver normal et une mitraillette. Pour faire le plein de munitions il doit pénétrer dans les salles désignées "Bullets" ou "Arms". Les autres portes lui permettent de se cacher pendant un bref instant mais attention, elles peuvent aussi abriter des ennemis à la cagoule rose.
Avant d'atteindre la cachette de la prisonnière, il devra traverser une dizaine de tableaux. Dans chacun, il lui faudra affronter les hommes à cagoule qui surgissent de partout. Heureusement, le héros que vous dirigez possède d'excellents réflexes, et n'hésite pas à sauter jusqu'à l'étage supérieur pour descendre tous ses ennemis.
Bien que très proche du jeu de café, la version ST (la plus réussie des conversions de Rolling Thunder) semble toutefois plus lente que la version Namco.
L'adaptation Spectrum, elle, est très bien réalisée si l'on considère les capacités de la machine.
Les sprites sont très ressemblants à la version de café mais ici le graphisme est du type "fil de fer".
Il semblerait que la version CPC soit plus rapide que la version d'arcade, aussi une bonne expérience du joystick sera appréciée... Rolling Thunder est donc un bon jeu, assez original malgré la pauvreté de son scénario. ▬

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	15	15	15	13	ST
Denis	16	14	15	13	ST

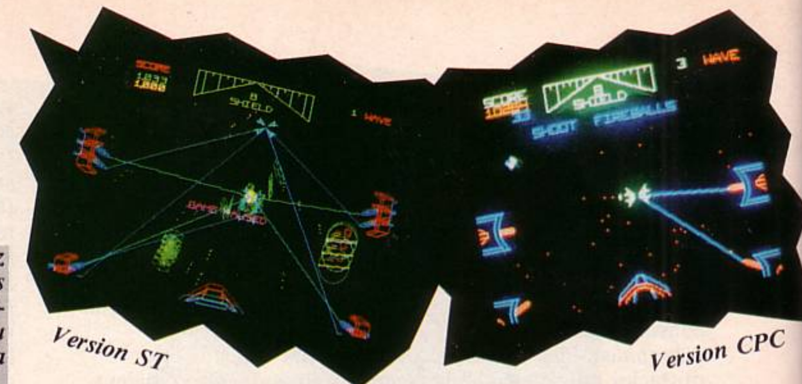
CETTE SILHOUETTE FILIFORME, CETTE démarche nonchalante mais assurée, cette souplesse dans les sauts ; bon sang, mais c'est bien sûr, c'est le héros de Rolling Thunder ! On retrouve, sur micro, une ressemblance assez frappante avec la version d'arcade. Pas folichon, le scénario, mais enfin, il a le mérite d'exister ! La belle (en fait, j'en sais rien parce que je ne l'ai pas vue !) et non moins secrète agent Leila a été capturée lors d'une mission visant à anéantir Maboo un mec maboul qui veut devenir maître de la boule appelée terre.
Heureusement y'a Albatross (non, pas le prince des nuées si cher à Baudelaire, mais un agent de la force Rolling Thunder). Et qui c'est qui va tenter de délivrer Leila ? Qui c'est qui va se mesurer à un tas d'hommes de main masqués (malgré leurs cagoules, rien à voir avec le K.K.K...) ? C'est Albatross of corse !
L'adaptation que US Gold a réalisée de ce jeu de Namco est, nous l'avons vu, assez fidèle. Il n'est pas trop facile, ce qui permet d'en garder un peu pour tous les jours. Si les graphismes sont assez limités sur Spectrum (silhouettes "fil-de-feresques", c'est pas dans le dico ?) le jeu n'en est pas pour autant bâclé et ce brave Sinclair est bien utilisé. Sur CPC, c'est déjà mieux et les animations sont rapides... plus en tout cas que sur ST où là, les graphismes sont assez beaux mais les mouvements fort bien décomposés, un peu lents. Musiques et bruitages permanents sont réussis.
Quant à la version Amiga qui est tombée accidentellement entre nos mains, on ne peut pas dire qu'elle diffère, sinon par quelques détails, de la version ST. Z'auraient pu faire mieux !
Alors qu'est-ce que tu nous conseilles, ô vénéré rédacteur de ces lignes ? Moi ? Ben, si vous aimez Rolling Thunder version arcade, vous pouvez acheter la version micro... et faire parler les armes.

•STAR WARS•



***P**eut-être avez-vous vu le film, sans doute connaissez vous le jeu d'arcade alors, pour présenter Star Wars (alias "La Guerre des Etoiles") quelques lignes suffiront. Vous êtes à bord d'un X - Fighter (vaisseau intergalactique) et vous devez détruire l'étoile de la mort.*

POUR CE FAIRE, VOUS DISPOSEZ D'UN LANCE-missiles et d'un manche, comme dans un avion.
Attention de ne pas percuter les missiles ennemis qui ne tarderaient pas à vous anéantir...
Comme sur la machine d'arcade, le jeu se déroule sur fond de nuit avec, pour seuls graphismes votre viseur et les étoiles ennemies. Le tout est en fil de fer 3D, c'est-à-dire que vous n'aurez aucune surface pleine.
Les couleurs sont vives sur ST, plus sombres sur Spectrum et C64.
3 niveaux de jeu vous sont offerts, (facile, moyen, difficile) mais dans tous les cas, ça va vite, très très vite...
Star Wars vous oblige-t-il à adopter un minimum de stratégie ? Pas du tout.
C'est un jeu dans lequel l'essentiel est de tirer sur tout ce qui apparaît à l'écran. La difficulté réside, au début, dans le fait que les commandes sont inversées dans le sens vertical. Ainsi lorsque vous tirez sur le manche du joystick, votre viseur se postionne en haut de l'écran et vice versa. En revanche si vous positionnez votre joystick à gauche, le viseur se déplacera vers la gauche.
Exception faite de cette légère difficulté, le jeu ne présente rien de bien compliqué.
Quant à sa fidélité au jeu d'arcade, rien à dire, c'est du bon travail.
Toutefois, il me semble que l'utilisateur risque de se fatiguer vite, trop vite d'un tel jeu pour qu'il soit intéressant de l'acheter... ▬



Version ST

Version CPC

MALGRE SON TRES BEAU GRAPHISME vectoriel, la richesse des animations et la fidélité à l'esprit du jeu de salle, je n'arrive pas à m'accrocher à Star Wars. Un jeu techniquement réussi n'est pas obligatoirement un bon jeu, la preuve ! Il n'y a ici rien de captivant... J'ai pourtant passé quelques heures à jouer avec sur CPC. On tire sur des tas de cibles, on essaie de ne pas perdre ses boucliers protecteurs, on s'enfonce dans des tunnels aux parois étroites. Au risque de me répéter, je dirai que c'est techniquement beau, mais c'est tout.
Sur C64, on a droit à la très belle musique du film, orchestrée par le processeur sonore de la machine. Le positionnement des lasers est très précis et le jeu assez rapide quoique, après avoir vu la version CPC, on soit en droit d'attendre une réalisation plus spectaculaire.
Pour les amateurs de SF et pour tous ceux qui dépensent encore leur fric sur ce jeu dans les salles obscures. Les autres éviteront. Soigneusement...

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	15	13	14	9	ST
Denis	15	10	15	6	ST





***L'**adaptation d'un jeu de café c'est alléchant, certes, mais il ne faut pas que cela devienne une habitude. La création a souvent du bon...*
Si je vous dis cela, c'est que je viens de tester Thunder Boy sur Amiga. Lorsque l'on voit ce genre de réalisation, on a envie de jeter le micro à la poubelle et de reprendre sa collection de timbres...

EN EFFET, BIEN QUE PORTANT UN NOM DIFFERENT de la version d'arcade jeu en reprend le thème : un petit bonhomme, vêtu d'un simple pagne doit partir à la recherche de sa petite amie en traversant des régions hostiles.
Pour ce faire, il récupérera ici ou là des objets utiles et de la nourriture. Sans cesse, il lui faudra éviter les affreuses bestioles qui sillonnent ces régions.
Présenté comme Wonder Boy, avec un décor vu en coupe et des objets à récupérer à différentes hauteurs, Thunder Boy Amiga est un jeu absolument horrible. Imaginez le héros glissant de gauche à droite comme si c'était une cible mobile de tir à la carabine. Les obstacles sont très difficiles à franchir (trop) si bien que la progression est excessivement lente et présente peu d'intérêt. Alors ne vous laissez pas prendre au piège de ce soft édité par Time Warp. ▬

En revanche, préférez lui Wonder Boy version Sega.
Cette fois, ce jeu est fidèle au jeu de café du même nom. Tout y est : graphisme mignon comme tout, couleurs gaies, animation bien réalisée malgré un scrolling un peu saccadé, musique entraînante, variété parmi les ennemis et les objets à collecter. Bien que plus facile que Thunder Boy, Wonder Boy n'en reste pas moins un défi. En effet, ce n'est guère évident de parvenir sans encombres à la fin du 40ème tableau...

Essayez déjà de passer les 10 premiers et vous verrez que je ne vous mens pas...
Wonder Boy version Sega, moi j'aime bien...

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	15	15	15	12	SEGA
Denis	14	15	16	12	SEGA

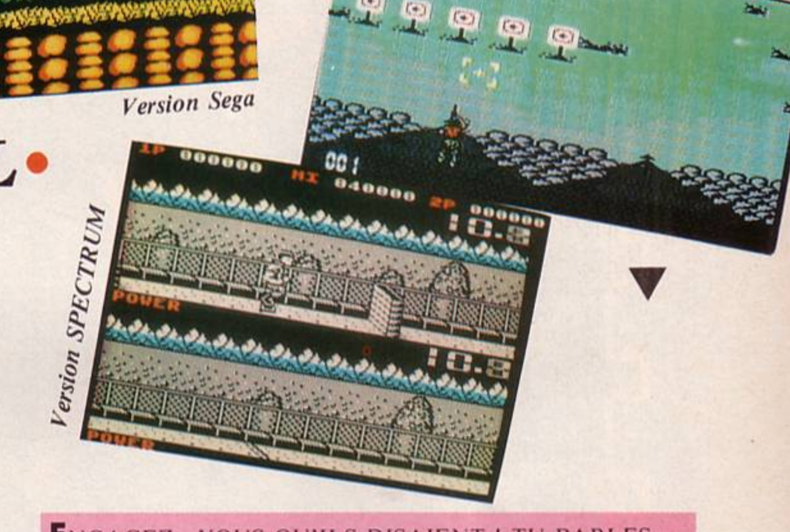
BEURK ! BEURK, BEURK, BEURK ! Z'ONT massacré Wonder Boy Amiga avec un jeu qui s'appelle Thunder Boy. Bon d'accord, le titre est différent mais dans ce cas, c'est du plagiat ! Time Warp, l'éditeur, est passé à côté de la plaque et nous offre un jeu, médiocre au possible, qui n'exploite même pas les capacités de l'Amiga. Evitez le si on vous le propose !
Et Sega, hein, qu'est-ce qu'ils ont fait chez Sega ? Du bon boulot avec une adaptation plus que convenable, dans l'esprit du jeu de café. Wonder Boy part à la recherche de sa compagne en évitant soigneusement toutes les embûches (rochers, escargots agressifs, serpents) et en ramassant un maximum de fruits et d'ustensiles qui lui seront utiles (hache, planche à roulettes...). Parfois, il sera escorté d'un petit ange gardien qui le protégera de toutes les agressions. Bien coloré, bien animé, rythmé par une musique sans fausse note, Wonder Boy plaira surtout aux plus petits ou à ceux qui ne veulent pas décharger leur agressivité en massacrant les aliens. Ce qui est certain c'est que cette version Sega écrase largement toutes les autres... surtout si on évoque l'adaptation sur CPC où on perd les caractéristiques essentielles du jeu : agilité du personnage, scrolling fluide, etc. Malgré tout, l'aspect spectacle seul, offert par ce jeu sur Sega, ne suffit pas à le rendre passionnant au-delà d'un certain âge...



Version AMIGA


Version Sega

•COMBAT SCHOOL•



Version C64

Version SPECTRUM

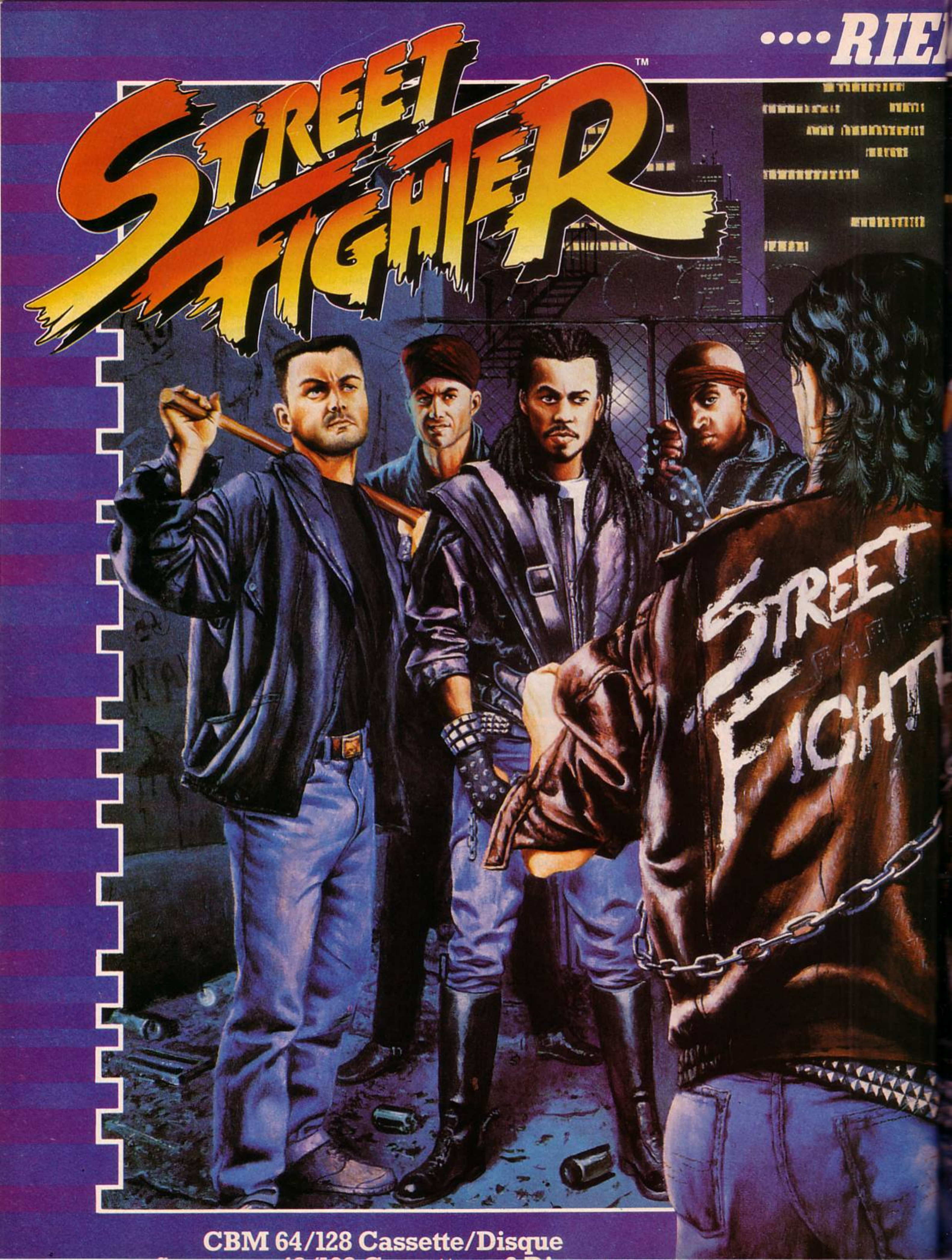


***D'** abord parce que j'aime pas l'armée, ensuite parce que je m'suis chopé des crampes au bras droit, je vous dis tout de suite : "Je hais Combat School..." Alors que mon rédacteur en chef s'évertue à battre ses propos high-scores à Marble Madness, moi je m'tape Combat School : c'est trop injuste.*

BON, MAIS SOYONS UN PEU OBJECTIFS. IL FAUT avouer que malgré le thème, Combat School est un jeu parfaitement réalisé sur CPC et C64. Je n'en dirais pas autant de la version Spectrum qui est un véritable gâchis... Les couleurs sont laides, le jeu "injouable" avec un joystick Sinclair, bref, une version totalement nulle...
Les animations sur CPC et C64 sont très fidèles à celles du jeu d'arcade, les graphismes sont fins et pleins de détails.
Hélas, il est extrêmement difficile de passer d'un tableau à l'autre. Il aurait faulu un mode d'entraînement par disciplines, un peu comme dans "Track and Field".
Un autre problème : il faut, pour bien jouer, deux joysticks. L'un vous servira dans les disciplines où vous devez garder un rythme régulier et très rapide (choisissez un joystick à micro switches pas trop fragile de préférence), le second sera une manette équipée d'une option "Auto-fire". Celle-ci vous servira pour les épreuves de tir dans les cibles.
Si vous n'êtes pas un bon militaire, vous devrez faire des pompes (une véritable partie de plaisir... moi, ça m'a tellement énervée que j'ai failli balancer micro, joystick et logiciel à la mer...).
Pour ceux qui ne connaissent pas la version "jeu de café", sachez que le thème de Combat School est exactement celui du dernier film de Stanley Kubrick "Full Metal Jacket". (Une confidence : s'asseoir dans un fauteuil de ciné, c'est vachement moins fatigant et ça coûte moins cher que le soft...). ■

	Fidélité	Jouabilité	Réalisation	Intérêt	Meilleure version
Laurence	17	8	18	6	C64
Denis	16	10	18	8	C64

ENGAGEZ - VOUS QU'ILS DISAIENT ! TU PARLES... Non, ce n'est pas un légionnaire romain qui parle dans Astérix mais un fêlé qui vient d'entrer à la "Combat School". On lui a rasé le crâne, filé une tenue de combat avec casque et rangers et c'est parti pour l'entraînement. Ici, on fera de vous des hommes ! Gueule le sergent rescapé du Vietnam. Ben tiens... Première épreuve, un parcours du combattant avec saut d'obstacles et passage d'échelles. Ca gaze ? On va maintenant tirer un coup... euh, quelques balles ! Les cibles apparaissent au hasard. Pas facile ! Un peu de repos et c'est la course des as en évitant mires et obstacles se terminant par une traversée de rivière... Bras de fer, combat contre l'instructeur attendent le postulant à l'épreuve finale : une délicate mission consistant à délivrer un otage. En cas d'échec au cours des épreuves d'entraînement où, de plus, on lutte contre la montre, la brimade sera à base de pompes et de tractions. C'est la vie d'château, pourvu qu'çà dure... c'est là vie d'château, pourvu...
Le jeu d'arcade de Konami est suivi d'assez près, dans cette adaptation réalisée par Ocean. On y retrouve les mêmes difficultés. Il constitue une rude épreuve pour les joysticks... et pour les bras qui les manipulent.
La réalisation sur C64 est très soignée, avec des sprites de taille respectable et de bonnes animations. Sur Amstrad CPC, la machine est bien exploitée. Sur Spectrum, hélas, la conversion n'est pas réussie. Dommage ! Enfin, le jeu est plus difficile sur C64 que sur CPC.
Un jeu à conseiller à ceux qui aiment agiter frénétiquement leurs joysticks (moi, c'est le genre de sport que j'aime). Il y a contre - indication pour les vieillards et les femmes enceintes.


....RIE
STREET FIGHTER™
STREET FIGHT
CBM 64/128 Cassette/Disque

NE VOUS BARRE LA ROUTE

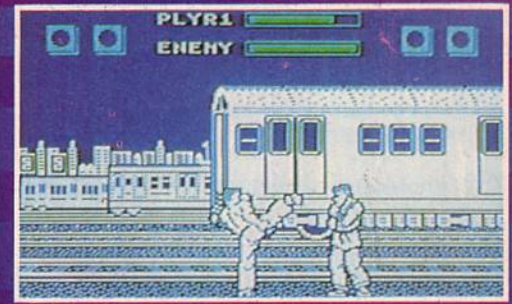


Photo d'écran de la version Spectrum



Photo d'écran de la version Amstrad


Photo d'écran de la version CBM 64/128



Photo d'écran de la version Atari ST

ACTION DE MACHINE A SOUS EXPLOSIVE!

Vous bataillez votre chemin à travers le globe en affrontant la force fabuleuse de 10 terribles chefs de file du combat au corps à corps.

"UN CLASSIQUE DE SINCLAIR"

"Un jeu de combat très impressionnant qui bat très facilement Renegade. Allez casser quelqu'un." Sinclair User

"Il est rapide, joli et très dur." Your Sinclair

CAPCOM™

DES GEANTS DANS L'INDUSTRIE DES JEUX VIDEOS

Amstrad Cassette/Disque

Atari ST Disque — Amiga Disque

GO! Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, Tel: 021 356 3388

WILLIAMS

Encore une année qui débute très fort pour Williams avec son "Space Station" sous-titré "Pinball Station". Nous retrouvons Barry Oursler dans une conception proche de sa création vedette "Pin-Bot", et très distante de "Fire" s'intercalant dans l'été 87. Williams proposait avec "Fire" un jeu prévalant par sa forme. Cette évocation d'un incendie urbain de début de siècle reste sidérante par les flamboiements du backglass, du plateau-maquette d'un quartier de ville, et des appels de voyants temporisés.

Fire



FIRE

Tel un juke-box Wurlitzer, ou une autre "fontaine lumineuse" des années 40, "Fire" est déjà un objet de décor digne des endroits chic. Sa version "Champagne Edition", très luxueuse, devrait d'ailleurs permettre son installation dans des lieux réfractaires à l'image du "pinball populaire".

Sur le fond, la volonté de Barry semble ici très claire d'autant que le plateau est agencé selon un axe de symétrie.

Deux rampes fixes, très pentues, conduisent aux victimes piégées aux extrémités de ces longues impasses. Dans l'espace compris entre elles, la grande échelle se dresse épisodiquement. Celle-ci gêne alors les entrées d'un couloir en "fer à cheval", qui s'enfonce sous l'immeuble menacé.

De même forme, et assez grand pour englober ce qui précède, un second tunnel effectue un interminable circuit. Egalement dissimulé aux regards, un autre, identique,existe à l'étage.

Deux rampes mobiles de chaque côté vont orienter éventuellement la bille sur le parcours supérieur. Si c'est le cas, et si une capture est prévue dans la direction prise, ces rampes deviennent alors des passerelles jusqu'à l'entrée, surélevée, d'un site de capture... L'on comprendra très vite l'incidence des séries de 3 cibles fixes dans la position des rampes destinées à capturer, ainsi que l'effet des circuits derrière l'immeuble en feu sur l'émergence temporisée d'un mini sauve-bille entre les flips - Très bonne idée de remettre ce gadget à la mode, Barry, et merci à Rally-Play (France) de l'avoir inventé en 1967 pour améliorer ses Flip-Tronics, puis, très vite après, les modèles

Williams ("Cabaret"12/1968)... - Après avoir essayé de prendre 100 000 points par un jeu d'adresse situé dans le runway, le but de "Fire" sera ensuite de répondre au plus vite aux appels de victimes ou aux interventions sur les foyers d'incendie. Chaque seconde perdue coûte cher, c'est connu ; ici la facture s'établit en occasions de scores importants qui partent en fumée...

Le multiball est très simple, la capture sur chacun des côtés s'effectue après avoir touché 3 cibles qui abaissent la rampe d'accès y conduisant. La grande échelle est alors hissée contre la façade embrasée de l'immeuble central, la 3ème boule doit s'y engouffrer pour déclencher le multiball.
Durant cette phase une prime de risque récompensera le soldat du feu par 1 000 000 de points s'il réussit toutes les missions de sauvetage et les extinctions demandées.

SPACE STATION

Plus près de nous que le monde de "Fire", flotte un port sidéral que les vaisseaux accostent afin de ravitailler cette mission de surveillance des nouvelles frontières de l'espace... C'est "Space Station, Pinball Rendez-Vous". Pour cette nouvelle aventure exaltante, Barry Oursler renoue avec le plateau asymétrique, le petit plateau supérieur, et adjoint rails transporteurs ainsi que canons hissant la bille aux parties surélevées.
Mais il est temps d'examiner l'appareil sans se perdre dans ce dédale futuriste.
Recouvrant les passages U.S.A., les couloirs 1.2.3 du petit plateau surélevé qualifient la rampe, après la destruction du drop-target en barrant l'accès, pour une capture dans le site droit ou gauche.
Au sommet de la rampe la boule entrera dans un nouveau gadget qui l'orientera vers un trou de capture vacant.
Le plateau surélevé est uniquement accessible par l'action du lance-bille et par un premier canon caché à l'extrémité d'un rétrécissement de plateau s'achevant en impasse.

Chaque série 1.2.3 augmente de 500 points la valeur des bumpers dont la présence permet, par remontées nombreuses dans leurs passages, la réussite de séries U.S.A. (25 000 pts). Cette combinaison éclaire 100 000 dans un second canon qui approvisionne, via l'aiguilleur de boules, les 2 sites de capture. De plus, U.S.A. augmente le multiplicateur propre au "Stop et Score" à encaisser dans la rampe. Le fronton affiche cette valeur de 99 000 points maximum, qui même multipliée reste dérisoire en regard des 4 000 000 de points pour le replay au score... Chaque période temporisée de "Stop et Score" sert de prétexte aux segments des afficheurs Williams pour se livrer à l'un de ces époustouflants ballets dont ce constructeur a le secret... Le bonus principal, dont le multiplicateur est constitué par les 3 drop-targets de "Space Station", est encore plus négligeable, même en gagnant le "hold bonus" et en le conservant d'une bille à l'autre d'un même joueur. Ces drop-targets ont néanmoins l'intérêt d'afficher 100 000 points si elles tombent d'un seul coup, et de donner une extra-

Space Station

ball après plusieurs séries effectuées (selon le réglage de chaque machine). Les captures s'effectuent rapidement, c'est souvent le joueur précédent qui s'en est d'ailleurs chargé... Dans ce travail de stockage, la rampe laisse la meilleure part au second canon (captures par cette voie immédiates, ou après une série 1.2.3, selon les réglages). C'est dans les 2 canons que se déclenche la libération, ou "release", signalée par des voyants verts. Le jeu s'éteind alors pour baigner peu après dans une lumière verdâtre ; le multiball à 3 éléments commence alors.
Cette phase est chronométrée par l'appareil en vue d'une prime en fin de partie. Il faut donc faire durer et surtout retourner dans les sites de captures. Dès qu'ils sont occupés, le "Jackpot" se déclenche (200 000 points minimum). Puis le multiball reprend pour un nouveau "Jackpot" possible...

Lorsqu'il ne reste plus qu'une bille en compétition l'appareil retrouve sa lumière normale et refuse toute nouvelle capture pour le joueur qui devra attendre la prochaine boule de sa partie pour récidiver... Après s'être défoulé avec le multiball, et avoir tenu un bon nombre de secondes, il est souhaitable de gagner le "bonus ball" en touchant les cibles fixes S-H-U-T-T-L-E et S-T-A-T-I-O-N. En l'obtenant en cours de partie, chaque joueur peut espérer avant le "game over" jusqu'à 45 secondes de plaisir supplémentaire. Chacun des mots S-H-U-T-T-L-E et S-T-A-T-I-O-N complété donne droit à une prime régie par une loterie. 25, 50, 75, voire 150 000 points sont alors désignés par le hasard, ainsi que le "bonus ball", le "hold bonus", la mise sous tension du "sauve-bille" gauche, l'"extra-ball", et enfin un spécial.
Si les primes affichées pour Shuttle ou Station vous semblent trop maigres il vous est possible, de l'extrémité du flip gauche, de provoquer un autre tirage au sort plus favorable en touchant une cible fixe à demi dissimulée par l'entrée de la rampe. Ne la perdez pas de vue car, épisodiquement, elle s'éclaire pour un "spécial"...
Bravo Barry pour "Space Station Pinball Rendez-Vous" digne de succéder, en tête des divers hit-parades, à "Pin-Pot" (ou "Top Pin", sa version italienne par Bell Games).
Que vont faire les autres concepteurs de Williams et plus particulièrement les frères Ritchie ("High Speed", "F-14", "Big Guns") ? Il faudra attendre un peu pour le savoir car, dans l'immédiat, c'est un autre prototype de Barry Oursler qui passe en fabrication. "Cyclone" devrait tout balayer ; vous n'aurez plus longtemps à attendre pour être emportés dans son tourbillon...



BIG GUNS

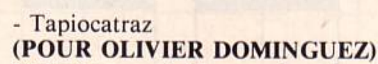
Big Guns de Mark Ritchie, omniprésent au dernier Amusexpo, est un jeu surprenant par son aspect et l'agressivité de ses décors, mais assez limpide quant à l'organisation de son plateau respectant aussi un axe de symétrie.
Tel Mel Brooks dans son film "Spaceball" ("La folle histoire de l'Espace"), Williams mélange ici un futur guerrier avec un thème médiéval à l'eau de rose... Dans un fronton interminable en hauteur, similaire au bingo cher à nos voisins du nord de l'Europe, un plateau vertical (ou plutôt une planche à épingles rappelant les premiers pintables de 1931) capte l'attention de l'utilisateur.
C'est la "King's Chamber" dans laquelle une bille légère descend dans le plus grand désordre, rebondit d'une épingle à l'autre, pour finir dans l'un des 5 passages inférieurs. Pour libérer la Princesse prisonnière de ce château, les 5 couloirs doivent être éclairés dans une même partie ; les boutons de flips commandent le déplacement des voyants éclairés selon le système "lane change" inventé par Williams pour "Firepower" (1980).

Cette combinaison donne l'extra-ball, et si vous n'êtes pas parvenu à la réussir, en fin de partie "Big Guns" vous offre une loterie pour le gain d'une bille supplémentaire. La "King's Chamber" sélectionne en effet l'un de ses passages en l'éclairant (rarement le plus facile d'accès), et si l'ultime cascade de la mini-bille s'y achève, la partie se prolonge avec les espérances d'autres gains par score ou spécial. Les trous d'activation de ce gadget vertical ainsi que de captures pour le multiball à 3 boules vous seront vite familiers. Les dispositifs de catapultages d'une précision diabolique tenteront de distraire votre concentration à chaque départ de phase multiball ; résistez à votre désir de voir s'effectuer ces envolées croisées d'autant que leur rapidité d'exécution est quasi imperceptible à l'œil humain... ◆

J.P. CUVIER



SOLUTIONS DEMANDEES



- Tapiocatraz
(POUR OLIVIER DOMINGUEZ)
Malgré pas mal d'heures de recherche, je n'ai toujours pas trouvé la solution pour sortir de la cellule.

- Conspiration
(POUR DAVID)
Comment passer au niveau II. Doit-on attendre le coup de téléphone de notre ami comme le dit la notice ? Si oui, comment faire ? Si c'est à nous de téléphoner, comment faire et que dire ? Et ensuite, comment sortir de l'immeuble ?
Si c'est possible, envoyez-moi la solution complète ou même un morceau...

- Qin
(POUR MARC GRUNDMAN)
Sur Atari ST, comment traverser le fleuve bleu ? Où trouver de l'argent ? Que faut-il faire ensuite ?



QUELQUES TRUCS POUR :

- Road Runner
(DE LA PART DE MANUEL)
Avant d'enfoncer la touche "0", vous pouvez avoir des vies infinies en appuyant simultanément sur les touches "U" et "S".

DES INDICES POUR :

- Conspiration :
(DE LA PART DE LA REDACTION)
"Qui c'est ?
- C'est l'plombier !"
Mais oui, c'est une histoire de perroquet ! Et un perroquet, ça peut vous donner de précieux renseignements (tout comme le prêtre de l'église St Paterne...)
Attention, fouiller un bureau peut vous faire voir 100000 chandelles...
Dans le caveau, n'oubliez pas de couper la bague. Regardez dans la barque après avoir entendu les cris des chouans.
Attention aux pièges tendus par de belles républicaines. Ne pas oublier de poser sous la pierre, le serpent que vous venez de tuer. Revenir à St Florent.



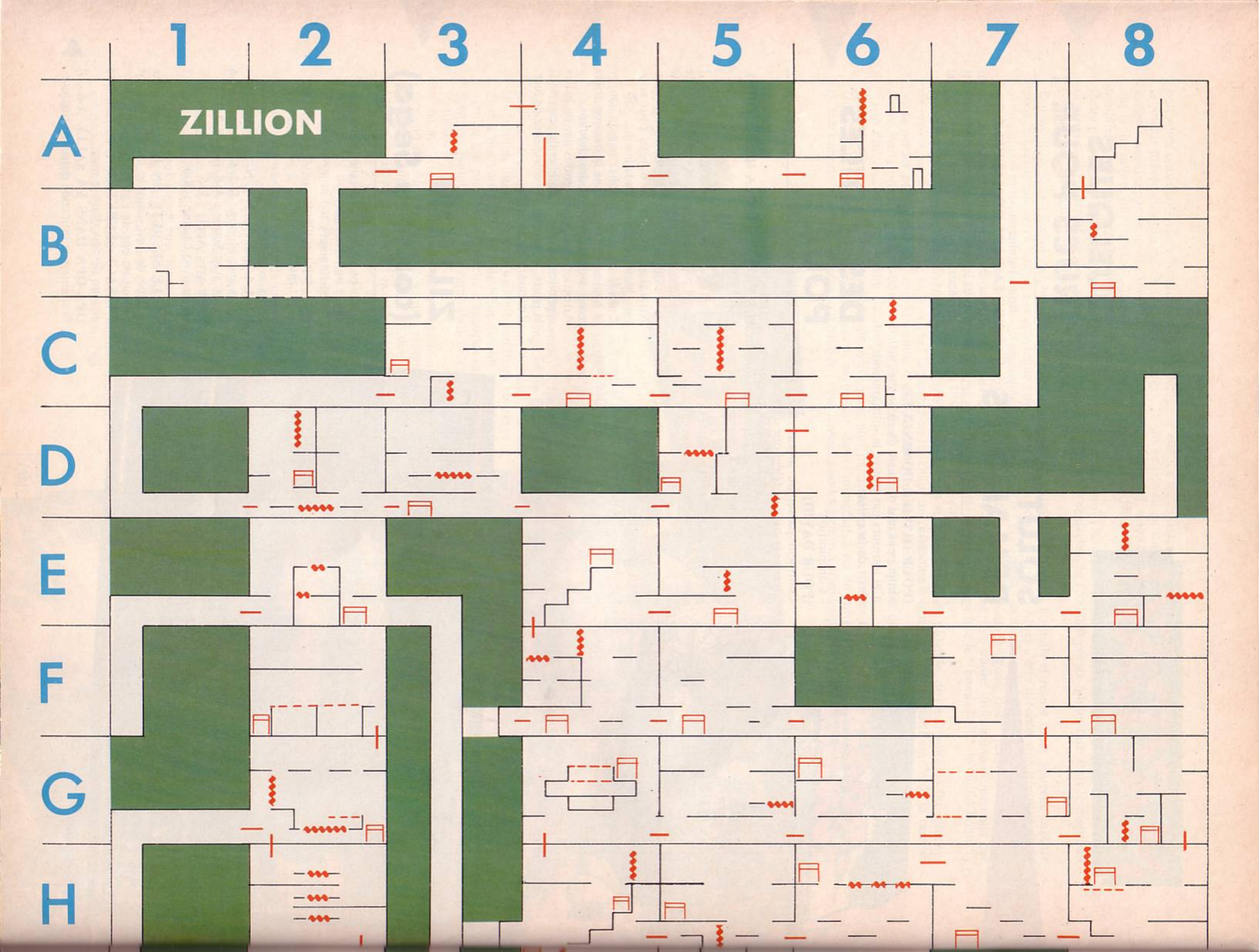
- Conspiration

ZILLION (console Sega)

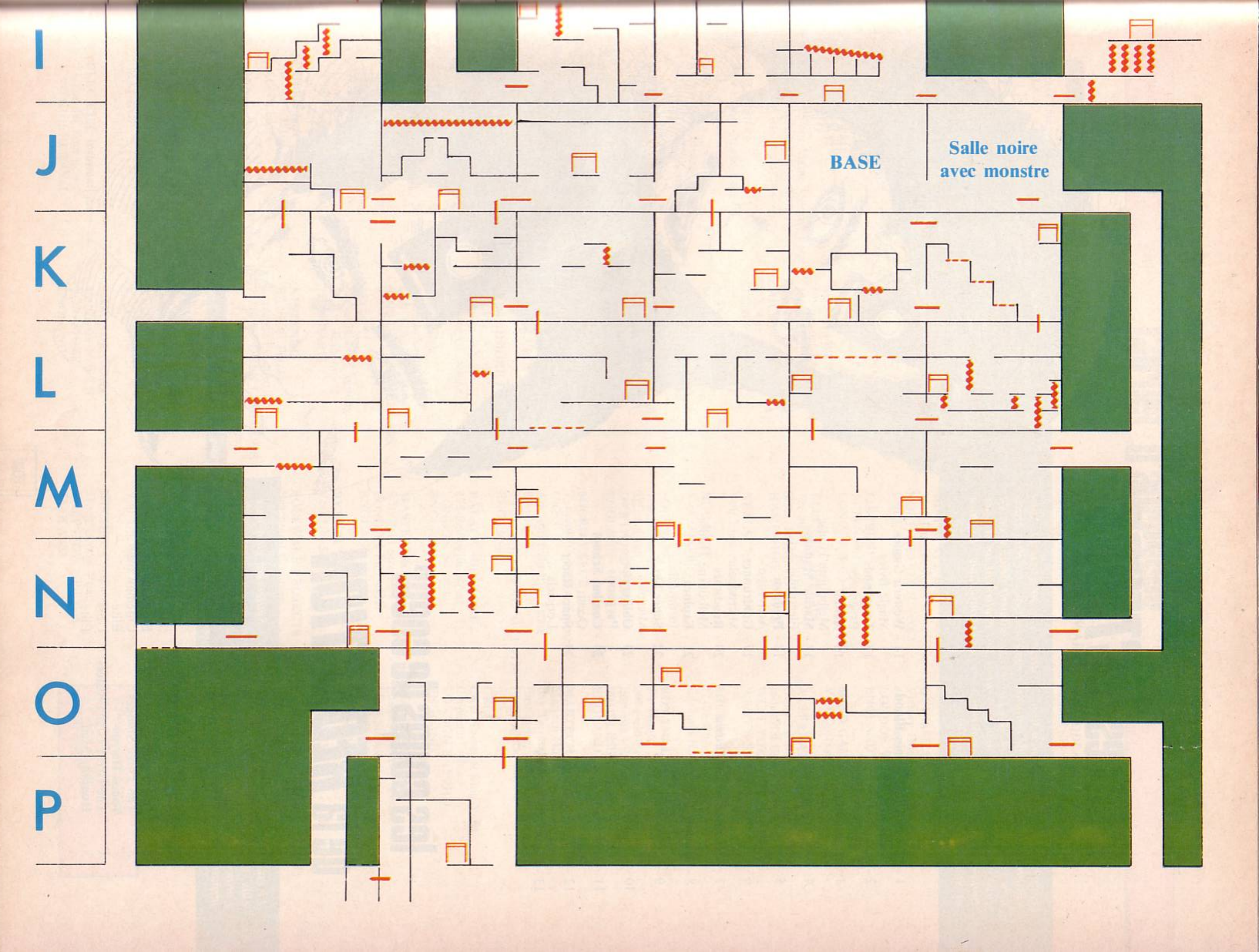
—| : passages d'une salle à une autre
: barrières laser
: ordinateurs
---- : tapis roulants
— | : murs

Salles avec Zillion :
I-2/A-6/K-6/L-3/N-2/N-7
Salles avec Floppy : **D-2/F-5/I-2/J-4/N-6**
Salles avec Scope : **A-8/H-5/K-7/L-7**
Salles avec Apple : **E-5**
Salles avec Champ : **K-6**

SALLE SECRETE EN B-1 : tirer une dizaine de fois dans le mur en restant debout en bas de l'ascenceur,
PASSAGE SECRET EN P-2 : tirer une dizaine de fois dans le mur,
OPA-OPA DANS LA SALLE A-6 : il faut entrer le bon code dans l'ordinateur.



ZILLION
1
2
3
4
5
6
7
8
A
B
C
D
E
F
G
H


I
J
K
L
M
N
O
P
BASE
Salle noire avec monstre

le hit des LECTEURS

Ça y est, l'Arche du Captain Blood a atteint le sommet du hit. Succès mérité, s'il en est. Belle remontée également de Out Run grâce à la version ST... que bien des pirates possédaient déjà, si on en juge par le courrier. Return to Genesis fait également un sérieux bond en avant. Du côté des entrées, c'est pas la bousculade : Explora et Space Racer sont à l'arrivée.

1 - **L'Arche du Captain Blood**
Ere International
2 - **Arkanoïd**
Imagine
3 - **Buggy Boy**
Elite
4 - **Test Drive**
Accolade
5 - **Platoon**
Ocean
6 - **Out Run**
US Gold
7 - **Defender of the Crown**
Cinemaware
8 - **Trantor**
GO !
9 - **California Games**
Epyx
10 - **Gunship**
MicroProse
11 - **Barbarian**
Palace Software
12 - **King of Chicago**
Cinemaware
13 - **Return to Genesis**
Firebird
14 - **Western Games**
Magic Bytes
15 - **Terrorpods**
Psygnosis
16 - **Xenon**
Melbourne House
17 - **Marble Madness**
Electronic Arts
18 - **Predator**
Activision
19 - **Goldrunner**
Microdeal
20 - **Roadwars**
Melbourne House
21 - **Explora**
Infomédia
22 - **Super Ski**
Microïds
23 - **Obliterator**
Psygnosis
24 - **Combat School**
Ocean
25 - **Space Racer**
Loriciels



les coups de coeur de la REDACTION

Le cœur de la rédaction ne battrait-il plus ? Seulement cinq jeux élus ce mois-ci. Il est vrai que la production, en cette période de l'année, n'a rien de sensationnel ! Attendons la rentrée avec impatience...

1	**Interceptor**	Electronic Arts
2	**The Three Stooges**	Cinemaware
3	**Space Harrier**	Elite
4	**The Great Giana Sisters**	Go !
5	**Hopping Mad**	Elite

Carnet d'adresses

FRANCE

France Image Logiciel (FIL)
Tour Galliéni 2
36 Av. Galliéni
93175 BAGNOLET cedex

LORICIELS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

ERE Informatique
1, Bd Hippolyte Marquès
94200 IVRY/SEINE

Free Game Blot
Z.A. de Lumbin
38660 LE TOUVET

US Gold Tour Maine Montparnasse
33, avenue du Maine B.P. 135
75755 PARIS cedex 1

ACTIVISION
Voir France Image Logiciel

UBI Soft
1, voie Félix Eboué
94000 CRETEIL cedex

MICROIDS
81, rue de la Procession
92500 RUEIL MALMAISON

INFOGRAMES
79, rue Hippolyte Kahn
69100 VILLEURBANNE

MICROMANIA
BP 3
06740 CHATEAUNEUF
DE GRASSE

LANKHOR
2, rue de la Gare - Millemont
78940 LA QUEUE
LEZ YVELINES

SILMARILS
1, rue Albert Einstein
77436 CHAMPS/MARNE

MICRO APPLICATION
13, rue Ste Cécile
75009 PARIS

COBRA Soft
BP 155 - 71104 CHALON SUR
SAONE cedex

COKTEL VISION
25, rue Michelet
92100 BOULOGNE
BILLANCOURT

ELITE
Voir Ubi Soft

IMAGINE
Voir US Gold

BLEU CIEL Informatique
80, rue des Fourniers
07500 GUILHERAND

CARRAZ EDITIONS
46, rue Montgolfier
69006 LYON

TITUS
28 ter., Av. de Versailles
93220 GAGNY

ARCAN
13, passage des Tourelles
75020 PARIS

OCEAN
Voir US Gold

GO !
Voir US Gold

SOFTHAWK
19, rue des Bergers
38000 GRENOBLE

MICROPROSE
6/8, rue de Milan
75009 PARIS

MASTERTRONIC
55, Av. Jean Jaurès
75019 PARIS

EXCALIBUR
19, rue de la Trémouille
75008 PARIS

ATARI FRANCE
9, rue Sentou
92150 SURESNES

AMSTRAD
72 à 78 Grande Rue
92310 SEVRES

COMMODORE France
150-152, Av. de Verdun
92130 ISSY
LES MOULINEAUX

THOMSON
Micro-Informatique
COFADEL BP 25
92403 COURBEVOIE cedex

SEGA
Master Games Système
55 Av. Jean Jaurès
75019 PARIS

NINTENDO
BANDAI France
3, rue de l'Industrie
95310 ST OUEN L'AUMONE

ETRANGER

HEWSON House
56b Milton Trading Estate
Milton, Abingdon
OXON OX 14 4RX
ENGLAND

CASCADE Games
Harrogate NORTH
YORKSHIRE
ENGLAND

ARGUS PRESS SOFTWARE
Voir Quicksilva

CODEMASTERS Software
Beaumont Business Centre
Banbury
OXON
OX 16 7RT
ENGLAND

MINDSCAPE Inc.
3444 Dundee Road
NORTHBROOK IL 60062
ENGLAND

FIREBIRD Software
64-76 New-Oxford St
LONDON WC2 ENGLAND

ELECTRIC DREAMS
Terminus House
SOUTHAMPTON
HAMPSHIRE 501 1FE

NEXUS
Voir Electronic Arts

BUG BYTE
Voir Quicksilva

SOFTGANG
4 Westgate House
Spital Street
DARTFORD KENT
ENGLAND

MICRO VALUE
Tynesoft Computer Software
Unit 3
Addison Industrial Estate
Blaydon
TYNE AND WEAR NE21 4TE
ENGLAND

PALACE SOFTWARE
275 Pentoville Road
LONDON N1 9NL
ENGLAND

MASTERTRONIC
8-10 Paul Street
LONDON EC2A4JH
ENGLAND

BYTE BUSTERS
Voir Ubi Soft

SOFTWARE PROJECTS
Bearbrand Complex
Allerton Road
Woolton
LIVERPOOL
MERSEYSIDE L257SF
ENGLAND

PONYCA
Voir Ubi Soft

DURELL
Voir Ubi Soft

DUCHET Computers
51, St George Road
CHEPSTOW NP6 5LA
ENGLAND

MICRODEAL Ltd
St Austell - Cornwall
PL25 4BR
ENGLAND

PSYGNOSIS
Freepost
Liverpool
L3 3AB
ENGLAND

QUICKSILVA
Victory House
14, Leicester Place
LONDON WC2H 7NB
ENGLAND

MIND GAMES
Voir Quicksilva

ALTERNATIVE SOFTWARE
Units 3-6 Baileygate
Industrial Estate Pontefract
WEST YORKSHIRE
WF82LN ENGLAND

MICROILLUSIONS
17408 Chatsworth St
Granada Hills - CA 91344

KONAMI Ltd
TV House
269 Field End Rd
Eastcote - Ruislip
MIDDLESEX HA4 9LS
ENGLAND

MARTECH
Martech House
Bay Terrace - Pevensey Bay
East Sussex BN 24 6EE
ENGLAND

CRL
CRL House, 9 King Yard
Carpenter's Road
LONDON E 15 2HD
ENGLAND

ELECTRONIC ARTS
Langley Business Centre
11-49 Station Road
BERKSHIRE SL3 8YN
ENGLAND

INCENTIVE
2 Minerva House
Calleva Park - Aldermaston
BERKSHIRE RG74QW
ENGLAND

PSS
452, Stoney Stanton Road
COVENTRY CV6 5DG
ENGLAND

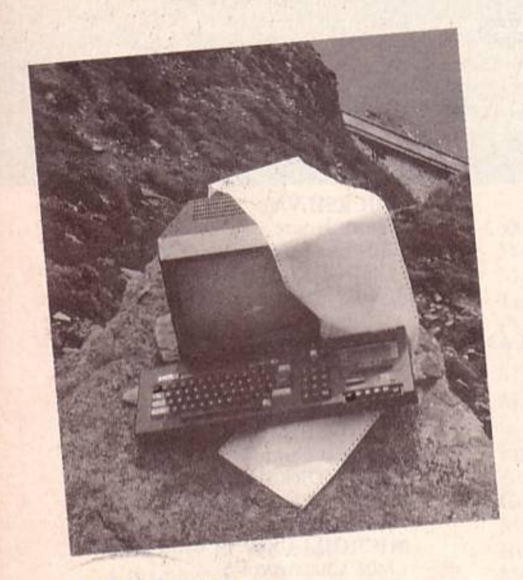
BOTHTEC
Voir US Gold

Editions SORACOM
Revue ARCADES
La Haie de Pan
35170 BRUZ



Courrier des lecteurs





Sébastien BERNERON - 30800 SAINT-GILLES

Bonjour. Je suis passionné par votre revue, elle est vraiment géniale. Elle est complète sur tous les points de vue, mis à part un détail, un seul, pourriez-vous nous communiquer quelques listings "bidouilles" pour Amstrad disk et d'autres ordinateurs, bien sûr ?

• Avec ARCADES "nouvelle formule", celui qui apporte encore plus, nous commencerons à publier les trucs et bidouilles reçues jusqu'à ce jour. Au fait, t'en aurais pas à nous envoyer ? Si, si, j'en suis sûr !

Stéphane MARTIN - 75 PARIS

Aaahhh !! Ça y est, c'est à moi de parler ! Bon. Votre revue est assez bonne pour que je l'achète régulièrement. Bien. Elle semble critiquer avec justesse et intelligence les logiciels du mois. Bon. En fait, ARCADES, ça m'botte, OK !
Cependant, pour améliorer encore la qualité de la chose, faudrait peut-être ouvrir une rubrique du style "Comment avoir des vies infinies sur..." ou bien encore "Déplombe..." d'autant plus que ma dernière suggestion est, je crois, légale. Voilà. Sinon, bah !... Tâchez de durer longtemps ; c'est pas évident de nos jours pour une revue comme la vôtre. ("Mais pleure pas tonton, j'te dis qu'y vont rester"). Salut !

• Même remarque que pour la lettre ci-dessus. Par contre, les trucs pour déplomber, on n'est pas pour, ici à la rédaction. Les auteurs se défoncent pour nous faire de bons jeux... rien ne sert de les collectionner. A quoi bon avoir 5 ou 600 copies pirates que l'on n'utilise jamais ? Il vaut mieux investir 150 F ou 250 F, parfois moins, dans un très bon jeu que tu utiliseras souvent. Pour le choisir sans te tromper, lis ARCADES et va l'essayer chez ton revendeur. S'il ne veut pas te le montrer, méfie-toi !

Julien BOTTEMANNE - 47350 SEYCHES

Finalement, je suis pas très déçu de m'être abonné sauf que c'est peut-être bizarre mais je reçois ARCADES le 13 de chaque mois et ne sais pas si c'est vraiment normal ? Je voudrais aussi savoir pourquoi les Bob Morane ne sortent pas sur C64 ?

• Si tu reçois ton numéro d'ARCADES vers le 13 du mois, c'est normal car, comme tu ne le sais peut-être pas, ARCADES est mis en kiosques sur Paris vers le 10 du mois. Le léger retard que tu constates est dû à l'acheminement postal. A la rentrée de septembre, il y aura un gros changement et tu verras, tu ne regretteras pas la surprise qu'on t'a réservée.
Pour les Bob Morane sur C64, nous ne pensons pas que Infogrames ait des projets en ce sens...

Emmanuel DURET - 74210 FAVERGES

J'ai été désigné comme gagnant dans le numéro de juin, je suis le 11ème au concours "L'Annonceur Mystérieux", Micromania.
Quelle surprise lorsque j'ai vu mon nom dans la liste des gagnants !
Mais quelle déception : je n'ai pas de cadeau, sniff ! M'aurait-on oublié ???
Longue vie à ARCADES, la super revue qui chaque fois se rapproche de la perfection !
Merci d'avance pour votre réponse et merci aussi pour le futur cadeau (j'espère !!).
Amitiés à toute l'équipe.

• Ne t'inquiète pas, Emmanuel, l'envoi des lots est toujours un peu long mais tu ne regretteras pas ton attente...

Patrice SMOLEN - 63300 THIERS

Pour obtenir une place de graphiste dans une société de logiciels, faut-il obligatoirement être programmeur ou bien peut-on avoir une chance en possédant simplement quelques talents de dessinateur et des logiciels de dessin.

• La lecture du dossier "Micro Passion, métiers passions" publié dans ARCADES n° 9 apporte la réponse à cette question. Un excellent graphiste, possédant de réels talents dans son domaine n'a pas besoin d'être programmeur.

Xavier TIREL - 35 ST MELOIR DES ONDES

Passons d'abord aux bonnes choses. Ton canard est pas mal pour la présentation des jeux et ton BEP catalogue dans le n° 7. Puis aux mauvaises.
J'ouvre le livre. Première page de la pub, seconde page, de la pub et ainsi de suite. (Faudrait pas se foutre de nous !).
Sinon ton coin "Flipper", quelle poisse ! Est-ce une rubrique nostalgique pour les vieux ou parce que vous manquez d'idées ? Faudrait faire un sondage ! Mais où est donc le coin SOS Aventure que l'on demande depuis des mois ? Tes petites annonces 60 F, faudrait pas pousser.
Pour Mayday, celui qui attend une réponse peut poiroter longtemps si vous ne publiez que 3 solutions par mois (quelle générosité !).
Ah ! Aussi un jeu ne se teste pas en 10 lignes sur 5 cm de long et ta fiche technique (rien à foutre), exemple Footman. Sinon, espérons que les lecteurs pourront voir ma lettre et qu'elle ne sera pas mise en dessous du tas. Merci. Corrige cela et ton canard sera pas mal.

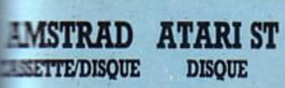
• Non, on ne publie pas que les lettres flatteuses et tu en as la preuve. Soit dit en passant, cette remarque s'adresse également à un certain Yann, qui n'a pas voulu mettre son nom et son adresse dans sa lettre critique.
La pub ? Elle est indispensable. Sans elle, la revue coûterait beaucoup plus cher. Je suis prêt à parier que ni l'un, ni l'autre vous ne l'achèteriez... Xavier demande un sondage à propos des flippers. Il y a eu sondage. Y as-tu seulement répondu ? Quant à Mayday, pour démarrer la rubrique, il nous fallait un important volume d'informations... d'autant plus que, contrairement à certains, on s'interdit de repomper ce qui est paru ailleurs !
Quant à la longueur des critiques et à la présence des fiches techniques, nous pensons avoir atteint un équilibre qui plaît à une majorité. Avec l'ajout d'une notation, nous avons répondu aux dernières demandes.
Et les petites annonces ? Elles sont gratuites maintenant. Comment, t'avais pas vu ? Ben faut tout lire... Ciao, et sans rancune !

ROAD BLASTERS™

ECRANS DE CBM VERSION.



Roadblasters, le monde tempestueux de là destruction, l'ultime course contre la mort, renferme toute l'action prenante et toutes les passions de la grande vitesse du grand spectacle arcade.

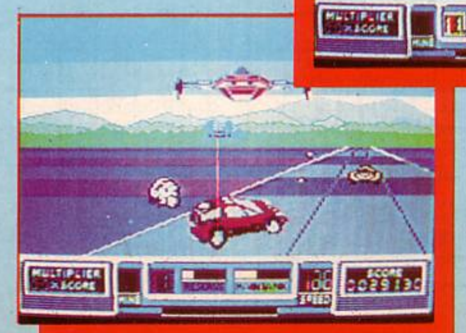


AMSTRAD CASSETTE/DISQUE
ATARI ST DISQUE

SPECTRUM 48/128K CASSETTE

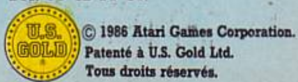
SPECTRUM +3 DISQUE





CBM 64/128 CASSETTE/DISQUE
AMIGA DISQUE

U.S. Gold (France) – Z.A.C. de Mousquette – B.P.3 – 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. Tel: 93 42 71 44.





TO9 + lecteur disks + lecteur cartouche + moniteur couleur + 2 joysticks + souris + C:O + livres + jeux originaux sur disks (nouveautés...) + 20 disks vierges + 2 disks initiation. Valeur réelle 8 500 F, vendu 5 000 F et cadeau aux premiers : logiciel graphique Colorpaint (valeur : 500 F). Tél.30.99.82.18.

Vends console Sega + Out Run et plein d'autres + pistolet : 2 000 F + CPC 6128 + jeux couleur : 3 000 F. Tél.92.32.01.62. ou écrire à GUIGON - 15 bd St Jean - Chrysostome - 04000 Digne.

Recherche Atari 520 ST ou 1040 a prix intéressant ainsi que logiciels à la rigueur. Veuillez téléphoner au 70.34.53.92. après 18h30 ou écrire rapidement à Cyril BAILLIT - n° 40 Les Gobinettes - 03290 Dompierre sur Besbre. Merci.

C64 (disk) cherche contacts durables. Possède au 23.05.88 : Marble Madness, Wonder Boy, Road Runner, Arkanoïd 1 + 2, Krakout, Express-Raider, 1942, LCP + news. Pas sérieux s'abstenir. Cherche Imp. Mission 2, Rimrunner, Out Run, Rastan. FABRICE Bernard - 10 bd de Bercy - 75012 Paris. Tél.43.40.50.38.

Vends Amstrad CPC 464 + moniteur couleur + 400 jeux + joystick + livres. Vends lecteur de disquettes DDI-1 + 50 disquettes.
Recherche contacts Amiga. Tél.21.76.69.54.

Vends CBM 128 + lecteur disk + moniteur couleur + power Cartridge + livres + 350 disks (news) + boîte rangement + joystick. Le tout 5 000 F.
Laurent SALLERIN - 12 rue Rouget de Lisle - 57070 Metz. Tél.87.63.76.51. le week-end.

Vends Amstrad CPC 464 couleur sous garantie + 70 jeux + revues + joystick. Le tout 2 600 F. Région Moselle uniquement. Tél.87.57.32.60. (ex : Gauntlet, Gryzor, Out Run, Space Harrier, Road Runner, Combat School, Silent Service, Green Beret, Spitfire 40, Commando, Ghost'n Gobblins, etc.).

Vends pour CPC 6128 originaux (Road Runner, 720°, Oxphar, Passager du Temps, Ocean Hits 2, Pirates, Bob Winner, etc.) : 100 F pièce + vends calculatrice scientifique Casio FX 82B : 300 F. Recherche originaux : Qin, Crash Garrett, Santa Fe. Demande ou offre à CHAFFARD C. - 10 rue des Lilas - 38240 Meylan.

Vends ou échange jeux pour CBM 64 en K7. Pas sérieux, escrocs s'abstenir. Répond à toute offre. S'adresser à SEGARD Nicolas - Ballan Mire - La Chevalerie - 37510 Joué-les-Tours. Merci d'avance.

Cherche correspondant(e) pour échange d'idées, de programmes ou même de jeux sur Amstrad PCW 8512/8256. CAUMES Edith - 6 rue des Potiers Saint-Georges de Luzençon - 12100 Millau.

Club PC jeux, nombreux logiciels. Vends aussi Pirates ! (original) pour PC. Vends également Apple IIC avec écran couleur et 2 000 logiciels (urgent). Tél.42.96.04.66. après 20h. (Province).

Pour C64 vends ou échange K7 orig. 60. Titres sur demande timbrée. SADOUS Hélène - 34 bd des Roses - 69800 Saint-Priest.

Vends pour Atari ST jeux originaux : Crazy Cars, Manoir, Barbarian (psy), Golden Path, Gauntlet, scenarios FS 2 n° 7 et 11, Road Runner, Sentinel, Xevious, Marche à l'Ombre, Tanglewood, Bard's Tale, Test Drive : 1 000 F. Tél.47.33.40.25. Gennevilliers.

Vends Amstrad PC 1512 DD couleur en tbé (février 1987) + souris + nombreux logiciels (jeux et utilitaires) + livres + revues. Le tout cédé seulement à 5 990 F. Tél.(16).30.43.72.80. Demander François.

Vends pour TO9, éducatif 2, Stress, Wargame, Math CM2/6ème. Pour plus de renseignements téléphoner au 59.92.19.45. de 17h à 20h.

Urgent ! Echange news sur C64 en K7 (poss. : Cap. Amer, Defender of the Crown, Arkanoïd 2, Test Drive, Applo 18, Galac. Game, Rampage, Bask. Master, Sinbad, Rimrunner, Ikari Warriors, World Class, Lead. B., Trantor, Roller Thunder, Platoon, etc.). Envoyez liste. Réponse assurée. LEDIEN S. - 2 rue Salomon de Caux - 77490 Chelles-les-Coudreaux.

Pour C64 achète cartouche Action Replay MK IV : 250 F et lecteur disk 1541, 1571 ou 1581 entre 500 F et 900 F (prix à discuter). Tél. (1) 47.29.11.53. après 18h. Province.

Echange logiciels Atari 520 STF. Recherche news. Possède Obliterator, Space Racer, Buggy Boy, Roadwars, Out Run, Leatherneck... Cherche Ange de Cristal. LAVISSE Philippe - 24 rue Marie-Curie - 80450 Camon.

Vends ZX Spectrum + 2 avec plus de 80 jeux, 2 manuels d'utilisation + manette + nombreux programmes : 1 300 F à débattre. Possibilité de vendre les jeux séparément. Tél.30.72.06.51.

Vends carte Sega F-16 Fighter pour 100 F seulement (valeur : 150 F). Je cherche un Amiga 500 à un bon prix... Qui aurait mon rêve entre les mains ? Pour tout renseignement : 49.55.22.13. Demander Laurent.

Vends ZX Spectrum avec 8 jeux originaux + Bruce Lee + magnéto + livres de listing + cables, tbé. Le tout 750 F. Pour tout contact, téléphoner au 27.83.71.27.

Vends TO8 + lecteur K7 et disquette + 2 livres + 21 jeux + crayon : 2 300 F. Tél.98.56.22.93. GLEMAREC David - Lanveron St-Evarsec - 29170 Fouesnant.

Vends console Nintendo + 2 manettes + cable péritel + 6 cassettes de jeux (Super Mario, Prowetling, Werking, Crew, Exitebike et le pistolet + Duck Hunt, Hogan's Halley). Prix d'achat : 2 800 F vendu : 1 500 F. Téléphoner au 46.44.74.41.

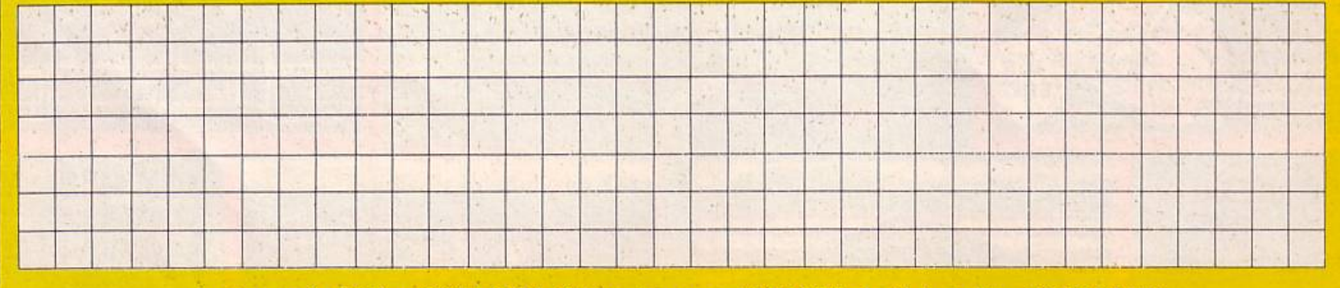
520 ST échange ou vend logiciels dont news. Non sérieux s'abstenir. Possède environ 120 jeux. Possède Buggy Boy, Space Racer. Ecrire à David BALAGEA - 10 rue Jules Verne - 87000 Limoges. Tél.55.01.34.66.

PETITES ANNONCES GRATUITES

• Notre service de Petites Annonces est **GRATUIT**. En revanche, il est **IMPERATIF** de découper et de remplir, à raison d'un caractère par case (lettre, signe ou espace), la grille ci-dessous. Nous n'accepterons pas de photocopie.

• Les petites annonces seront publiées en fonction de la place disponible, de leur ordre d'arrivée et sans garantie de délai. En outre, elles seront introduites sur le **SERVEUR 36 15 CODE MHZ**.

• Nous vous rappelons que vous pouvez vous-même mettre une petite annonce sur le serveur.



A retourner à : Editions SORACOM - Petites Annonces ARCADES - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Vends Amstrad CPC 464 avec moniteur monochrome GT65 : 1 200 F. Tél. (1) 43.72.64.64. Demander Raphaël.

A vendre jeux originaux pour C64 ou 128, prix très intéressant ou échange contre jeux Amiga 500. Envoi liste contre timbre. MAUPAS Sylvain - 12 rue Kleber - 94700 Maisons-Alfort. Tél.48.98.55.75. après 20h.

Echange jeux IBM/PC. Accepte aussi ventes. Possède GP 500cc, Golf, Space Racer, Winter Games, Bushido, etc. Pour tous renseignements, téléphoner au 88.64.36.56. après 17h. Strasbourg.

Vous êtes attiré par les affaires en or ? N'hésitez plus ! Console Sega + Out Run + Space Harrier + Black Belt + After Burner (démenti + garantie, quoi de plus ?) : 1 000 F. Tél.56.47.41.07. 20h. Demander Eric. Résidence Beausite TF - 33700 Mérignac.

520 ST échange logiciels dont news (Ikari, North Star, Out Run, Obliterator, Impossible Mission 2). Alexis NAIBO - 6 rue César Franck - 64000 Pau. Tél.59.30.19.27.

Echange jeux IBM/PC (Gun Ship, Bob Winner, Winter Games, Flight Simulator, Jet, Mgt, Starglider, Golf, Pool, Alley Cat, 20 Mbi, Striker, Pacman, Buck, Echecs, Artilleur, Invaders, etc. + copieurs + traitement de texte. Tél.44.48.43.84. Demander Arnaud entre 17h et 18h.

Vends Amiga 500 + moniteur couleur + nombreux jeux + joystick : 6 500 F prix à débattre. Le tout sous garantie. THAILAY - 30 rue Cronstadt - 75015 Paris. Tél.40.56.98.31. après 21h.

Achète jeux et utilitaires à bas prix pour Amiga 500. Envoyez vos listes avec vos prix à PEREIRA Gérald - 29 bis avenue Gambetta - 94420 Plessis Trevise.

Vends 12 cartouches Sega + pistolet Phaser : 1 900 F ou à l'unité : Kung Fu, Kid, Chopliftеr, Rocky, Fantasy Zone, Wonder Boy, Great Golf, Quartet, Secret Command, Astro Warrior, Gansgter town, Missile Defense 3D, etc. Tél.48.39.21.17. Daniel DEHERME - Banlieue Parisienne.

Recherche correspondant pour échange jeux sur Atari 520 STF. Possède news (ex : Out Run). Ecrire à Eric DUCHAUD - 26 rue du Canal Saint-Nicolas de Port. Tél.83.45.10.45.

Incroyable ! Offrez-vous un Commodore 64 avec lecteur de disquette 1541 (encore sous garantie) pour la modique somme de 1 950 F. Echange aussi news : The Three Stooges, Power at Sea, W. Games 2... Frédéric GIRAUD - rue de la Gare, Serre-les-Sapins - 25770 Franois. Tél.81.59.07.13. après 19h.

Vends Atari 800 XL + drive + imprimante + tablette tactile + livres + DK cédé à 1 100 F. Vends VCS 2600 + 5 K7 : 450 F. Vends ou échange jeux pour 520 STF. Tél.64.36.10.88. après 18h.

Vends disk pour CPC 6128 jeux originaux : Barbarian, Wgames, Bob Winner : 80 F pièce et Out Run, Great Escape, Antiriad pour 55 F pièce. Tél.29.35.43.49. Demander Lucas. Merci.

Vends all stars hit (6128) + International karate (ST) : 100 F pièce. Achète le livre du GFA Basic : 120 F. Possibilité d'échange. Tél.63.33.38.37. Demander Alex. Le soir.

Echange et vends nombreux jeux pour Atari 520 STF. Possède Buggy Boy, Dungeon Master, Predator, Wargame Construction Set, Bubble Bobble, Gunship et bien d'autres encore ! Réponse rapide et assurée. Sébastien DERNET - 34 rue du Beaujolais - 73000 Chambéry. Tél.79.85.03.33.

Affaire ! Vends Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + 100 jeux + 2 manettes + 1 double joystick + manuel + 2 livres de programmes. Alors vite ! Le prix : 3 500 F. Tél.44.55.03.00. Demander Bruce.

Recherche contacts sérieux avec Commodoriens (64/128). Mes préférences : jeux de simulation (sport/vol), Wargames, Desk Top (Geos, Newsproom, Print Shop, etc.). Souhaite échanges contre programmes en français. Pas sérieux s'abstenir. Ecrire à Pietro CREMONA - Cas - Pos 60 - 41043 Formigine. Italie.

Bon plan pour ta bourse ! Vends C64, lecteur K7, moniteur nec haute définition, joystick, câbles, livres et plus de 50 logiciels originaux (Gunship, Leaderboard, F15, Silent Service,...) : 2 500 F. Tél.60.46.73.76. (Essonne).

Vends CPC 464 couleur, tbé + 4 joysticks + 35 jeux + revues : cédé pour 1 600 F. Port non compris, cause ST. Tél.68.48.27.08. ou écrire à DELANOIX - BRYERE Lilian - Ecole maternelle - 11130 Sigean. Réponse plus qu'assurée.

Vends différentes pièces Amstrad : livre, PM2F (app. pour brancher sur TV), jeux. Pour tout renseignements : HERADEZ Frédéric - 5, les Nephtys - 34350 Valras. Tél.67.32.10.04. HR.

Vends CPC 464 couleur + DDI + extension + 64 K + 150 disks remplis + toutes revues Amstrad (environ 70 numéros). Le tout cédé à 5 500 F. Ecrire à SACHE Jean-Marc - 8A, rue du Ml. Leclerc - 74300 Cluses.

Vends Amstrad 6128C + 2 joysticks + 106 jeux + 10 disks neufs + stylo optique + books. Le tout en très bon état (mai 1987). Valeur réelle 9 000 F, vendu 4 500 F. En cadeau : magnéto + jeux cassettes. BOBIS Philippe - 14 rue Victor Hugo - 95500 Gonesse. Tél.39.85.57.01. heures repas.

Possédant un Atari ST recherche contact sérieux pour échange de jeux. Possède news (Xenon, Wizball, Beyond the Ice Palace, Super Sprint). Ecrivez à BEGHIN Willy - 254 rue d'Ypres - 59237 Verlinghem.

Vends 4 disks pour Amstrad CPC 6128 (Tuer n'est pas jouer, Monopoly, Karate, International et F15 Strike Eagle). Le tout 500 F (660 F). RODIER Olivier - 40 rue des Couronneries - 86000 Poitiers. Tél.49.45.50.59. après 18h. Demander Olivier.

Vends 6128 moniteur couleur + revues + 15 disks + 30 jeux (Arkanoïd II, BMX Simulator...) + langage UCPM. Le tout en très bon état : 3 200 F. Ecrire ou téléphoner (18h-20h) à Frédéric GANDON - 102 rue Jean-Richard Bloch - 93150 Blanc-Mesnil.

Echange logiciels sur C64 en disk de préférence. Possède news. CROSLAND Michel - 37 rue d'Etigny - 32550 Pavie. Tél.62.05.49.11. après 18h.

Vends Atari 1040 STF (1/88) excellent état + nbx logiciels (Dungeon Master, Out Run, Buggy Boy) : 4 300 F. Tél.44.02.22.01. Demander Christophe.

Cherche contacts pour XL/XE K7 uniquement. Possède Pitstop 182, Spy Vs Spy 2, Silent Service, Pole Position, Construction Set. Envoyez liste. Réponse assurée. HUTIN Thierry - Bt B ''La Fauvière'' - CH St Loup à St Tronc - 13010 Marseille.

Vends C64 + lecteur K7 + nbx jeux + joystick + TV NV : 2 800 F. Vends news pour C64, prix bas (disk ou K7). CLERCX Gervais - 14 square J. Rostand - 59510. Tél.20.80.45.70.

Vends CPC 464 couleur + jeux (Krakout, Samouraï, Trilogy, West Bank, Trantor, Raid, W.C., Leader Board...) + livres. Le tout 2 300 F.
Jeux pour VCS 2600 : Stampede, Combat, Freeway, Starmaster, Space Invaders, Pac Man, Zaxxon : 450 F. BONNET Frédéric - 54 rue Demorcaine - 60000 Beauvais. Tél.44.48.32.63.

Achète Amiga 500 + moniteur couleur : 4 500 F environ. Vends originaux disk pour Amstrad et collection Amstar et Am-Mag et revues informatiques anglaises. Tél.43.39.51.93.

Vends sur MSX : cartouches, planète mobile : 99 F, Hypersports 3 + H : Shot 199 F, disquettes : l'Héritage : 99 F, Compilation : 99 F, joystick 5.28 : 59 F ou le tout 500 F (valeur neuf 1 000 F). SAGE Anthony. Tél.48.22.16.43. après 18h.

Echange logiciels sur Atari ST. Cherche et possède news. HOCDET Emmanuel - 157 rue de la Gaucherie - 53000 Laval. Tél.43.66.05.90.

Vends TO8 + lecteur disk 3'' 1/2 + guide + crayon optique + nbx jeux (environ 50 originaux) + prgs + 1 joystick + péritel. Le tout en tbé, prix à débattre, sacrifié à 2 000 F. LUCCIARDI Nicolas - 51 avenue Victor Basch - 84300 Cavaillon. Tél.90.71.34.74.

Vends CBM 128D (lecteur disk 1571 int.) + moniteur couleur 1901 + extension mémoire 512K + 1 lecteur K7 + 2 manettes + 1 souris + livres 64/128 + formation BASIC K7 + 750 jeux dont news + 20 utilitaires avec docs (128/CPM). Etat neuf. Le tout 8 000 F. Tél.(1).42.27.22.62. Demander Jérôme.

Echange, achète prog. 6128. Cherche contact direct sur Moselle-Bas Rhin. Faire offres. LAPP Bernard - 114 rue Bauer - 57600 Forbach.

Vends C64 LEC 1541 magnéto + logiciels Apple 2C moniteur noir et blanc + joystick. Etat neuf, peu servi, logiciels originaux. Le tout pour 3 500 F. Tél.43.77.88.86. après 19h, avant 45.24.59.50. HB. Demander Laurent.

Vends ordinateur Sony Hitbit 64K + moniteur et imprimante graph Philips 80 col. + magnéto Sony + 6 K7 + jeux + traitement de texte + manettes et enfin 8 manuels (modes d'emploi multilangues pour chaque appareil, manuel initiation, programmation BASIC, Réf. Contactez Max au 40.34.66.18. Samedi-dimanche soir de préférence. Merci.

Stop, affaire ! Vends console Atari VCS 2600 + 9 cartouches (dont : Millipede, Battle zone, Mrs Pakman, Snoopy). Valeur 1 650 F, prix sacrifié à 1 000 F. Sans oublier 2 manettes + transformateur neuf. Tél.16.(1).34.85.29.80. RISACHER Christian - 14 rue J.B. Corot - 78720 Cernay-la-Ville.

Vends TO7/70 + lecteur QDD + logiciels + 14 disquettes. Le tout 1 000 F. Contacter Stéphane LECOUTURIER - Les bordes, Mœurs-Verdey - 51120 Sezanne. Tél.(16).26.81.31.89.



N° 1 - **ATARI**
au service du graphisme



N° 2 - Les jeux vidéo
façon **NINTENDO**



N° 3 - **AMIGA 500** :
une merveille



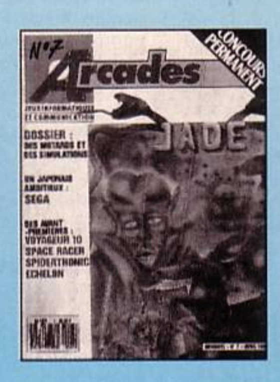
N° 4 - Dossier :
ATARI ST



N° 5 - Dossier :
simulateurs



N° 6 - **60 JEUX**
au banc d essai



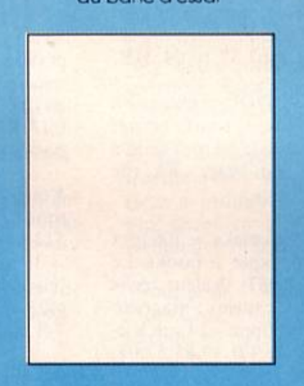
N° 7 — Reportage
sur **SEGA** au Japon

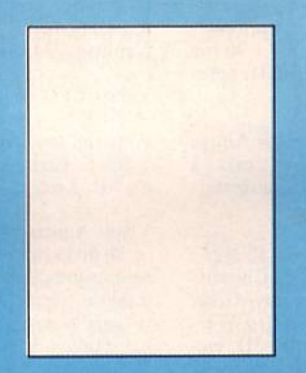


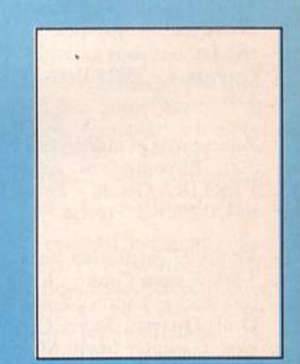
N° 8 - Dossier :
la **BD** sur vos écrans



N° 9 - Informatique :
des **métiers** pour tous







BON DE COMMANDE NUMEROS PRECEDENTS D'ARCADES

Cochez la case de votre choix

JE COMMANDE LE(S) NUMERO(S)

❶ à 20 F x ______ = ______ ❷ à 20 F x ______ = ______
❸ à 20 F x ______ = ______ ❹ à 20 F x ______ = ______
❺ à 20 F x ______ = ______ ❻ à 20 F x ______ = ______
❼ à 20 F x ______ = ______ ❽ à 20 F x ______ = ______
❾ à 20 F x ______ = ______

FRANCO DE PORT

TOTAL ______

NOM ______
Prénom ______
Adresse ______
______
Code postal ______
Ville ______

Ci-joint un chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ.

DEVENEZ PARRAIN D'UN NOUVEL ABONNE

6 NUMEROS GRATUITS

POUR VOUS
VOTRE ABONNEMENT
PROLONGE DE 6 NUMEROS

POUR LUI
200 F
11 NUMEROS
+ 1 SUPERBE CADEAU !

Un lecteur satisfait est notre meilleure garantie !
Alors, soyez le représentant d'ARCADES ; en remerciement de votre efficacité nous prolongerons votre abonnement de 6 numéros. Cela veut dire, que pendant 6 mois, vous recevrez chez vous, gratuitement, votre lecture préférée ! Bien sûr, vous pouvez parrainer plusieurs lecteurs. Autant de fois 6 mois !

Dans le même temps, le nouvel abonné bénéficie du tarif en vigueur et du cadeau spécial.
Renvoyez-nous le bulletin accompagné du règlement afin que l'abonnement commence dès le prochain numéro.





LUI

Abonnement pour 1 an - 11 numéros à ARCADES

NOM ____________________

Prénom ____________________

Adresse ____________________

Ville ____________________

Code Postal |_|_|_|_|_|

Ci-joint chèque au nom des Editions SORACOM

Signature

VOUS

Vous trouverez joint les coordonnées et le règlement du nouvel abonné dont je suis le parrain.
J'ai noté que mon abonnement sera prolongé de 6 numéros.

NOM ____________________

Prénom ____________________

Ville ____________________

Code Postal |_|_|_|_|_|

(ces renseignements nous suffisent)

A retourner à Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

Ils sont présentés dans ce *NUMERO*

Ils existent déjà ou ils sont prévus sur votre machine : gérez votre budget pour choisir les titres qui vous intéressent...

		Atari ST	C64	Amiga	Compatible PC	Amstrad CPC	Thomson	MSX	Spectrum	Sega	Nintendo
Interceptor	**Electronic Arts**			●	●						
Space Harrier	**Elite**	●	●			●				●	
The Three Stooges	**Cinemaware**			●							
The Great Giana Sisters	**Rainbow Arts**		●	●							
Gauntlet II	**US Gold**	●	●			●			●		
L.A. Crackdown	**Epyx**		●		●						
Legend of the Sword	**Rainbird**	●									
Hopping Mad	**Elite**		●			●			●		
Team Manager	**Mediaware**				●						
Morpheus	**Rainbird**		●								
Skyhunter	**Ere International**					●					
Thrust	**Silverbird**	●									
Charlie Chaplin	**US Gold**				●	●			●		
Bermuda Project	**Mirrorsoft**	●									
Deluxe Paint II	**Electronic Arts**			●	●						
Arac	**Prism Leisure**		●		●						
The Fury	**Martech**					●			●		
Fire and Forget	**Titus**	●		●	●						
I Ball	**Silverbird**	●									
Skate Crazy	**Gremlin**	●	●			●			●		
Phantasie III	**SSI**	●	●		●						
Capone	**Actionware**			●							
Power at Sea	**Accolade**		●								
Garfield	**The Edge**					●					
Power Struggle	**PSS**	●	●	●		●					
Lazer Tag	**Go !**		●			●			●		
B 24	**SSI**				●						
Gutz	**Ocean**		●						●		
Shackled	**US Gold**	●	●			●			●		
Time and Magik	**Level 9**	●	●	●		●					
Desolator	**US Gold**	●	●			●			●		
Aquanaute	**F.I.L**					●					
Mission Génocide	**Silverbird**	●									
Vaxol	**Heart Soft**							●			
King Knight's	**Square**							●			
Fantasm Soldier	**Telenet**							●			
Andorogenus	**Telenet**							●			
Hydlide II	**T & Soft**							●			
Peter Beardsley's Football	**Grandslam**	●		●							
Extensor	**Players**	●		●							
Starfleet	**Interstel**			●	●						
Starquake	**Mastertronic**					●			●		
Killer Cobra	**Mastertronic**					●			●		
Aaargh	**Melbourne House**			●							
Atomik	**F.I.L**					●					
American Pool	**Diamond**	●									
Zillion	**Sega**									●	
Bank Panic	**Sega**									●	
Gangster Town	**Sega**									●	

BULLETIN D'ABONNEMENT

Abonnez-vous, nous vous offrons 2 cadeaux !

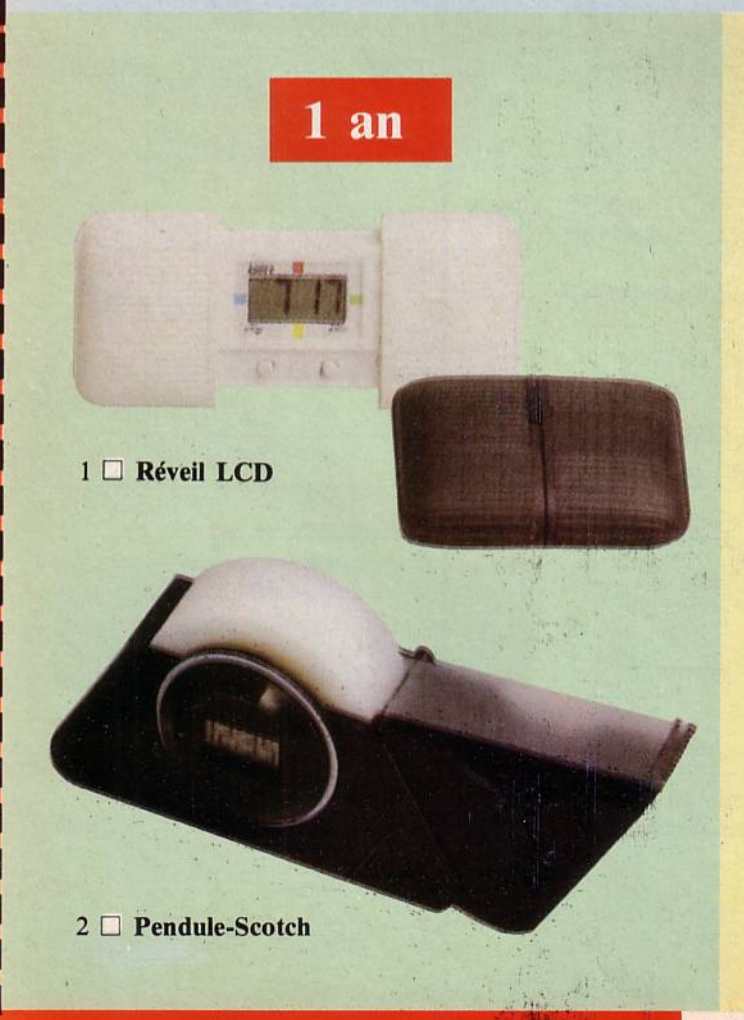
1er cadeau

Nous vous offrons un cadeau, à choisir en fonction de la durée de votre abonnement (1 an ou 2 ans). Indiquez l'ordre de vos préférences, l'envoi se faisant dans la limite des stocks disponibles. Pour être bien servi, **ne tardez pas à répondre**.

Je m'abonne pour **1 an** et je choisis le cadeau numéro ____ ou, s'il n'est pas disponible, le cadeau n° ________ (choix dans liste des cadeaux ''abonnement 1 an'').

Je m'abonne pour **2 ans** et je reçois le cadeau numéro 3

1 an



1 ☐ **Réveil LCD**

2 ☐ **Pendule-Scotch**

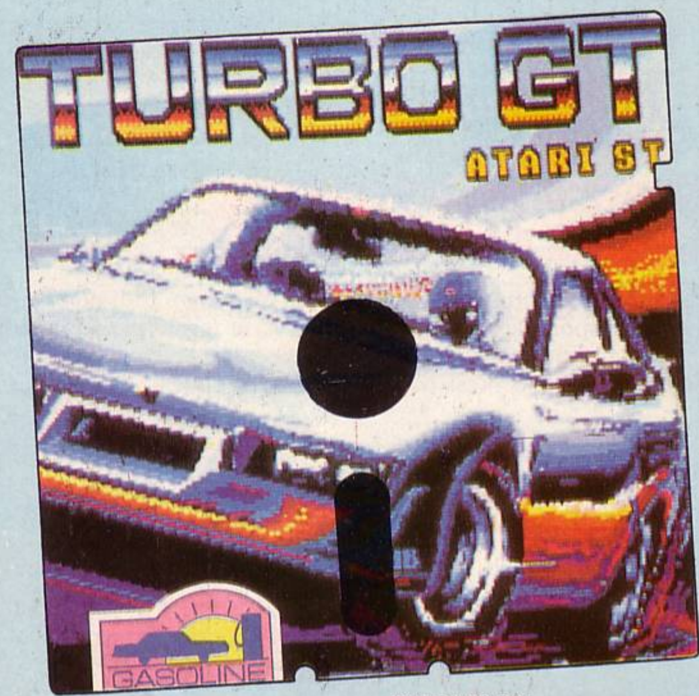
2 ans

3 ☐ **Cube Radio FM**



2ème cadeau

En collaboration avec ERE Informatique, nous vous offrons aussi un logiciel à choisir dans la liste des titres ci-jointe. Là encore, indiquez un ordre de préférence car l'envoi se fera dans la limite des stocks disponibles.



AMSTRAD K7
- ☐ ELECTRIC WONDERLAND ARCADE
- ☐ PACIFIC ARCADE
- ☐ 1001 BC AVENTURE

AMSTRAD DK
- ☐ HARRY ET HARRY 1 AVENTURE
- ☐ TENSIONS
- ☐ 1001 BC

C64/128 K7
- ☐ 5/5 (CINQ SUR CINQ) COMPILATION ARCADE
- ☐ CARTOUCHE MEGAMEM (RAM + 50 K)

ATARI ST
- ☐ TURBO GT ARCADE
- ☐ EDEN BLUES ARC/AVENTURE

ZX 81 K7
- ☐ 3 D F.1 ARCADE
- ☐ SURFIX ARCADE

SPECTRUM K7
- ☐ 5/5
- ☐ COBALT SIMUL. VOL

THOMSON
- ☐ QRISP ARCADE MO5-6 K7
- ☐ TAPIOCATRAZ AVENTURE MO5-6/TO7-70 K7

MSX 1
- ☐ MACADAM BUMPER K7/DK

NOM : ______________________ Prénom : ______________________

Adresse : ____

Code Postal : ______________________ Ville : ______________________

Signature (des parents si mineur)

Ci-joint, un chèque de _____F pour mon abonnement _____an(s).

Abonnement 1 an : 200 F
Abonnement 2 ans : 400 F

Pour l'étranger, ajouter pour le port, 60 F pour 1 an ou 120 F pour 2 ans (envoi "surface").
Par avion, ajouter 120 F pour 1 an ou 240 F pour 2 ans.

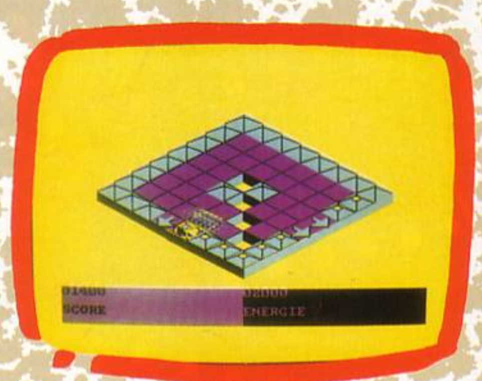
Chèque libellé à l'ordre des Editions SORACOM - La Haie de Pan - 35170 BRUZ

BRETAGNE EDIT PRESSE

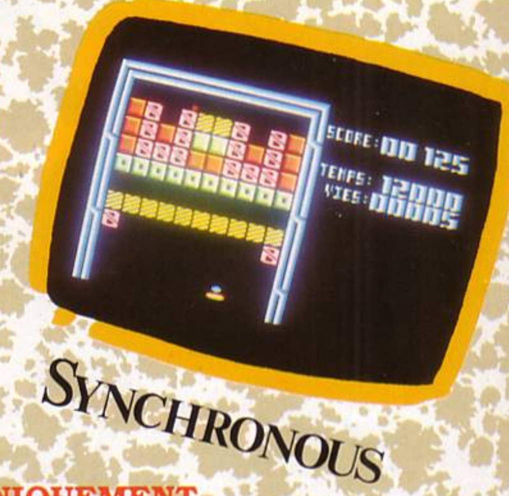
PRESENTE :







VS4



ATTENTION... DISPONIBLE IMMEDIATEMENT POUR TOUS LES CPC ... UNIQUEMENT SUR DISQUETTES !



MERLIN







DUEL

BON DE COMMANDE

A RETOURNER A :
BRETAGNE EDIT' PRESSE
La Haie De Pan – 35170 BRUZ
Tél. 99.57.90.37

Mode de règlement : ______

Chèque ❑ Mandat ❑ Chèque postal ❑

Nom ______ Prénom ______

Adresse ______

Code postal ______ Ville ______

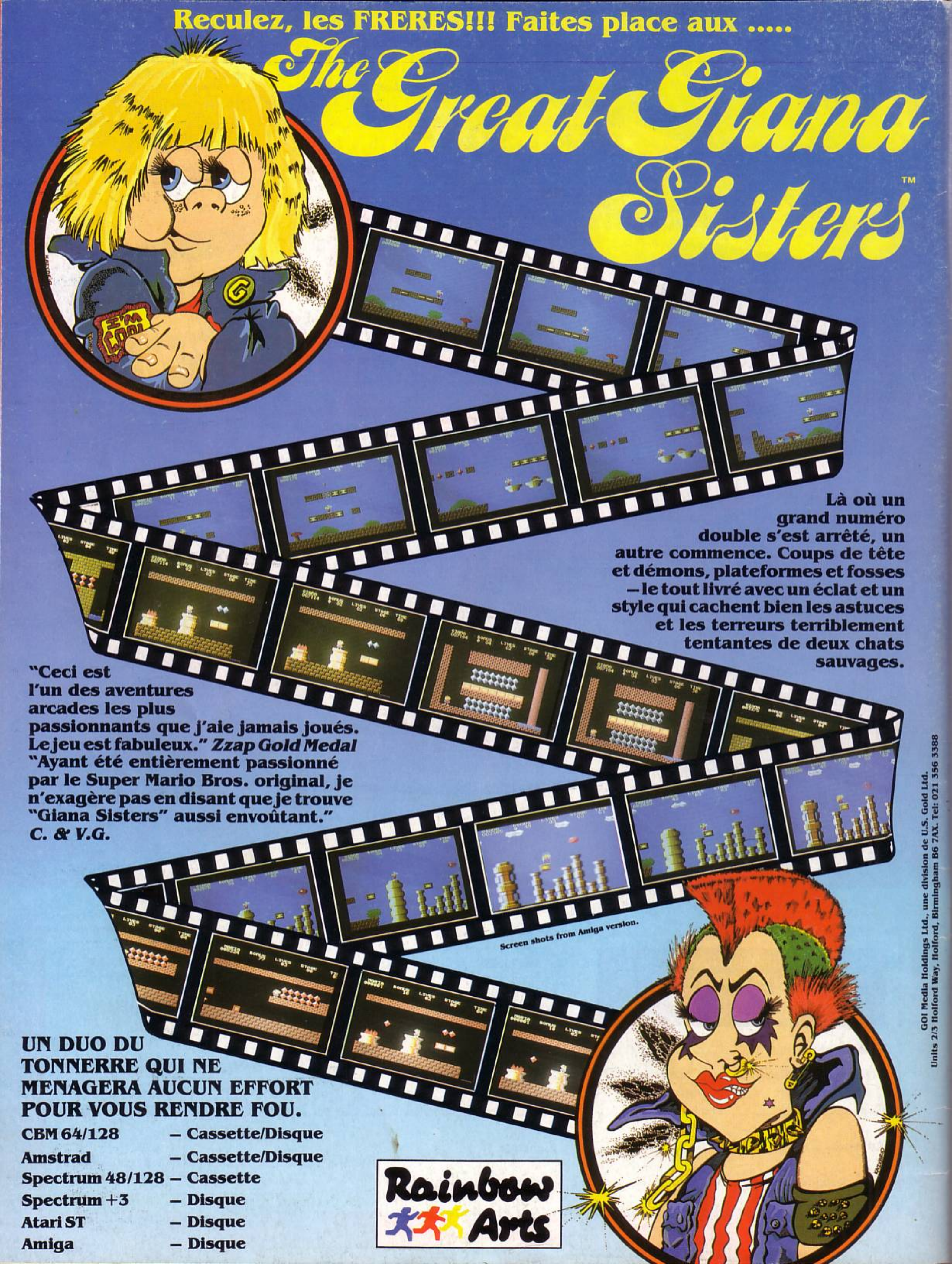
Commande en date du : ______

Signature

TITRES	QUANTITE	PRIX UNITAIRE	MONTANT
PAC PUNK		75,00	
VS4		75,00	
SYNCHRONOUS		75,00	
DUEL		75,00	
MERLIN		75,00	
PETROL		75,00	

PORT FORFAIT	De 1 à 3 logiciels	10 F
	De 4 à 6 logiciels	13 F
Total		
Envoi en recommandé		7 F
Montant global		

Logiciels disponibles uniquement sur disquettes !



Reculez, les FRERES!!! Faites place aux .....
The Great Giana Sisters™
I'M COOL
Là où un grand numéro double s'est arrêté, un autre commence. Coups de tête et démons, plateformes et fosses – le tout livré avec un éclat et un style qui cachent bien les astuces et les terreurs terriblement tentantes de deux chats sauvages.
"Ceci est l'un des aventures arcades les plus passionnants que j'aie jamais joués. Le jeu est fabuleux." Zzap Gold Medal
"Ayant été entièrement passionné par le Super Mario Bros. original, je n'exagère pas en disant que je trouve "Giana Sisters" aussi envoûtant." C. & V.G.
Screen shots from Amiga version.
UN DUO DU TONNERRE QUI NE MENAGERA AUCUN EFFORT POUR VOUS RENDRE FOU.
CBM 64/128 – Cassette/Disque
Amstrad – Cassette/Disque
Spectrum 48/128 – Cassette
Spectrum +3 – Disque
Atari ST – Disque
Amiga – Disque
Rainbow Arts
GOI Media Holdings Ltd., une division de U.S. Gold Ltd.
Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 356 3388